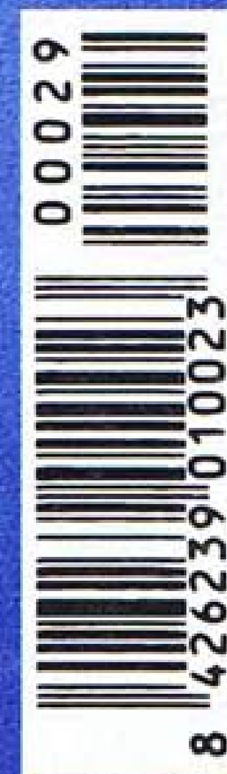
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº29 - 350 PTAS

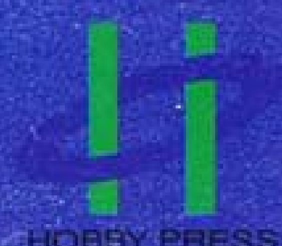
Nintendo Acción

PREVIEWS

ILLUSION OF TIME, ROL EN ESPAÑOL







REVIEWS

UNIRALLY

NBA JAM T.E.

FATAL FURY SPECIAL

TRUE LIES

¡¡La serie de más éxito en TV llega a Super Nintendo!!

Vive una aventura en el fondo del mar

SEAQUEST

Juega con Bill Clinton y el príncipe Carlos en NBA Jam T.E.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Abad
Begoña Contento
José Carlos Romero (Internacional)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo
Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
Javier Castellote, David García,
Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial: María C. Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Nintendo Acción 29
Abril 1995
350 pts.





La portada: Seaquest.

La serie de televisión acaba de llegar a España. Se trata de una producción made in Spielberg que "amenaza" con disparar los índices de audiencia. Podréis verla en La Primera de TVE, cadena a la que por cierto tenemos que agradecer la cesión de la ilustración que aparece en nuestra portada. Y dicho lo dicho, prepárate a viajar con nosotros al fondo del mar para empaparte de Spielberg, de estrategia, de televisión, de agua y de THQ. ¿Que qué es eso de THQ? Pero seréis ignorantes. Pues THQ es la compañía que se ha encargado de versionar Seaquest tanto para Super como para Game Boy. ¿Vale?

Preview

20 Aterrizan por fin los Pica-pica en Nintendo. Con cierto retraso respecto a la película, Ocean tiene todo dispuesto para dar a conocer la versión definitiva del juego de trogloditas más marchoso. No os lo perdáis.



Super Stars



30 Es el otro gran protagonista de nuestras súper estrellas del mes. El juego de Nintendo/DMA promete revolucionar el panorama arcade ofreciendo velocidad, suavidad y un estilo radicalmente diferente de enfrentarse a un videojuego. Unirally va de monociclos, renderizados eso sí, cuyo único objetivo en la vida es dejarse las gomas de su neumáticos en los circuitos del Uniplaneta. Tan espectacular como simple, a primera vista.

Dossier

74 Una de las grandes del soft acude a nuestras páginas para mostrar al gran público sus últimos trabajos en 16 bits. Ocean, que llevaba un tiempo muy calladita, inicia de la mano de un nuevo monstruito, un buen cartucho de fútbol, otro de aventuras y hasta una versión de cómic, su andadura Super Nintendo este año. Más, dentro.



Así es este número de Nintendo Acción

El Correo de BIG N



La economía se mezcla con la enseñanza mientras Spiderman invade la serie Dragon Ball. Este mes me habéis inundado con cartas de los temas más variados, pero el sobreesfuerzo me hace disfrutar hasta lo más profundo de mis circuitos. ¿Masoquismo? No, es que me encanta responder a vuestras preguntas.

¿Super héroes o super bodrios?

Hace tiempo oí la noticia de que iba a haber un Spiderman-X Men. En aquel momento, me puse a flipar, pero luego me di cuenta de que es un bodrio. Más tarde, sale Maximum Carnage, pero...¡otro bodrio! Más tarde sale X-Men Mutant Apocalypse y...cómo no, otro bodrio. ¿Valdrá para algo el nuevo juego de Lobezno, Wolverine? ¿Qué pasa, que las compañías piensan que por ponernos en la caja del juego los personajes Marvel los vamos a comprar? ¿Lo hacen aposta? ¿No trabajan porque creen que el juego lo van a vender por la cara? Y ya que hablamos de Marvel, ¿el Spiderman con los Cuatro Fantásticos valdrá la pena?

José Arnaiz Sánchez. 12 años.
Astillero (Cantabria).

Big N.- Efectivamente, parece que demasiado a menudo a las adaptaciones de cómics se les puede aplicar con más propiedad que nunca aquello de que "viven del cuento". Como tú bien dices, el tirón del super héroe de turno basta para que se vendan muchos cartuchos con la consiguiente decepción, pero, siguiendo con las frases lapidarias, por algo se inventó lo de "busque, compare, etc..." Vamos, que antes de quedarte sin *money*, algo que nadie desea, no estaría de más que consultaras la opinión de nuestros redactores en la revista y así te evitarías más de un 'cabreo' que te puede amargar el día. La primera ocasión llegará en breve con el nuevo juego de Spiderman que comentas, pero, mientras tanto, acepta un consejo de un amigo consolero: échale un vistazo al magnífico Las Aventuras de Batman y Robin y verás que también hay adaptaciones de cómics que merecen la pena. Que no todo el campo es orégano. ●

Escenas de lucha de sexos

Hola Big N, ¿qué tal? Me he decidido a escribirte porque me gustaría decir que la Penúltima Página del número 27 me ha encantado. Yo siempre juego con Chun Li en el SSF II y me chifla que en los juegos haya representación femenina, aunque sólo sea una. Me encanta ver sus curvas y sus movimientos, que, en el caso de los juegos de lucha, donde hay alguna fémina, son los mejores. (...) Además, no somos de piedra y, de vez en cuando, nos gusta ver algo calentito en nuestra consola, aunque sólo sea ver las curvas y los movimientos sensuales de las mejores luchadoras del momento.

¿12F?. Casi 18 años. Madrid.

¡Hola Big N! (...) Se trata de la Penúltima Página

La super carta

Tiempos de crisis



Según mi información, con las nuevas videoconsolas, las de 8 y 16 bits van a desaparecer en poco tiempo y con mi Super recién comprada creo que es una indignación, ¿no crees? Pero al ver los precios me reí y me quedé a gusto. Eso de que el precio de una videoconsola sea 100.000 pts es una barbaridad, pues casi todos los padres no querrán gastarse ese dinero, ni aunque sea del hijo. A mi me dejan comprarme un videojuego cada 6 meses más o menos y encima vivimos bien o muy bien, aunque no somos ni un Rockefeller ni nada por el estilo (...) Además de los gráficos, yo lo que busco esencialmente es que el juego sea largo y divertido, no caro. Buenos gráficos, CD... a mí con mi SNES me sobra y si tuviese la N.E.S. también.
¡Ah! se me olvidaba. Creo que como la SNES y MD pueden tener los mismos juegos que las 32 bits (he aquí, Donkey Kong Country), deberían preocuparse más por éstas que casi todos tenemos y no por proyectos para ricos. ¡Que estamos en tiempo de crisis!

David Villanueva Valladolid.
14 años. León.

Big N.- Vayamos por partes, amigo David. Estoy contigo en que estamos hablando de juegos, que lo importante es pasar buenos ratos y que para eso da lo mismo 8 que 80 bits. Ahora bien, si además de ser entretenido me dan un juego con todos los avances técnicos posibles, pues mejor que mejor. En lo de los precios te doy la razón, no hay mucha gente capaz de gastarse el sueldo de un mes en una consola de videojuegos, pero alegra esa cara y piensa: existe una cosa que se llama oferta y demanda, y si algo no se vende, o se le baja el precio o se va todo al 'garete'. Además, Nintendo mantiene que Ultra 64 saldrá a la venta con un precio aproximado a los 250 $ (entre 30 y 40.000 pesetas) y corre el rumor de que la plataforma CD se lanzará al mismo tiempo, con lo cual la cosa dejará de ser un proyecto para ricos y bajará al terreno de los simples mortales. ●

LOST MINES

SON 16 BITS

DONKEY KONG COUNTRY

Sólo para tu

SUPER NINTENDO







Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

El Correo de BIG N

del mismo mes. Creo que ya hace tiempo que se ha superado bastante el machismo en los videojuegos como para que ningún consolero se asuste viendo la ropa interior de una luchadora, sino más bien vigilando sus golpes, ni creo que los Metroid se vendan menos tras descubrir que Samus es una chica...y por cierto, algunos cartuchos como Ranma 1/2 Hard Battle tienen un plantel mayoritariamente femenino.

Laura Figueiredo. ¿Edad? A Valenza (Orense).

Big N.- Estaba seguro de que esto iba a ocurrir. Cachondones Vs Feministas, un tema de lo más espinoso. Al enigmático autor de la primera carta (¿acaso te avergüenzas de lo que dices?) le comprendo por la edad y le digo que no veo nada malo en sus gustos, mientras no se traduzcan en una actitud machista, que todo puede ocurrir. En cuanto a nuestra fémina Laura, hombre, tampoco hay que exagerar. Reconozco que todavía no se ha visto a Ryu en calzoncillos, pero que lo de que Metroid se vaya a vender menos es una pasada. El fondo del asunto está en que la Penúltima a la que os referís simplemente quería reflejar que, con trasfondo machista o no, los personajes femeninos cada vez tienen más fuerza en los videojuegos y están perdiendo en Europa el pudor que los distinguía en muchos casos de las versiones japonesas. Tomáoslo como queráis, pero nosotros, como dice aquél, somos 'simples notarios de la realidad'. ●

La pregunta del mes

¿Revista de niños?

¡Hola Big N! Te escribo para ver qué opinas sobre un examen que hice de Lengua cuyo título era 'La prensa'. En una pregunta, mi maestra me puso que le dijera nombres de periódicos. Hasta ahí bien, ¿no? Pero luego me puso que escribiéramos nombres de revistas y yo puse Nintendo Acción. Me lo tachó y me puso que eso no existía. Y ahí no acaba todo. También en el mismo examen, me preguntó palabras derivadas de jugar y yo puse jugabilidad. Me dijo que eso tampoco existía. Lo busqué en el diccionario y tampoco estaba. Al día siguiente le traje la revista y le enseñé que se llama Nintendo Acción y que existe la palabra 'jugabilidad'. ¿Y sabéis lo que dijo? pues: "¡Vaya, qué revista de niños! ¡No tendría que existir porque les hace viciosos y les enseña palabras raras!".

¿Qué opinas de eso Big N?



David Rivas Ruiz.
12 años. Catadán (Valencia).

Big N.- Vaya, vaya. Así que profesora. Bueno, pues no pretendo dar lecciones a una persona a la que se le suponen más conocimientos de Lingüística que a mí, pero es que yo había oído hablar de las jergas y lenguajes especializados que poseen ciertos grupos profesionales. Apuesto a que tú también lo has estudiado. ¿Que 'jugabilidad' no viene en el diccionario? Seguramente tampoco aparecen 'resetear', 'testear', ni mil términos más relacionados con la informática que han sido tomados del inglés. Purezas idiomáticas aparte, lo que me ha llegado al alma es lo de "revista de niños". ¿No se habrá equivocado de profesión esta señora? Precisamente, por trabajar diariamente con chavales, debería darle a las 'cosas de niños' la importancia que se merecen. De todas formas, con adultos como ella cada vez me da más gusto ofrecer mis servicios a una revista 'no adulta' (aunque esa cuestión también sería más que discutible).

Por cierto, los términos 'intolerancia' y 'humildad', aplicables en este caso al reconocimiento de los errores propios, sí aparecen en mi diccionario. ¿Y en el suyo? El mundo es muy grande y con un poco de esfuerzo cabemos todos.

Un lector indignado con Goku

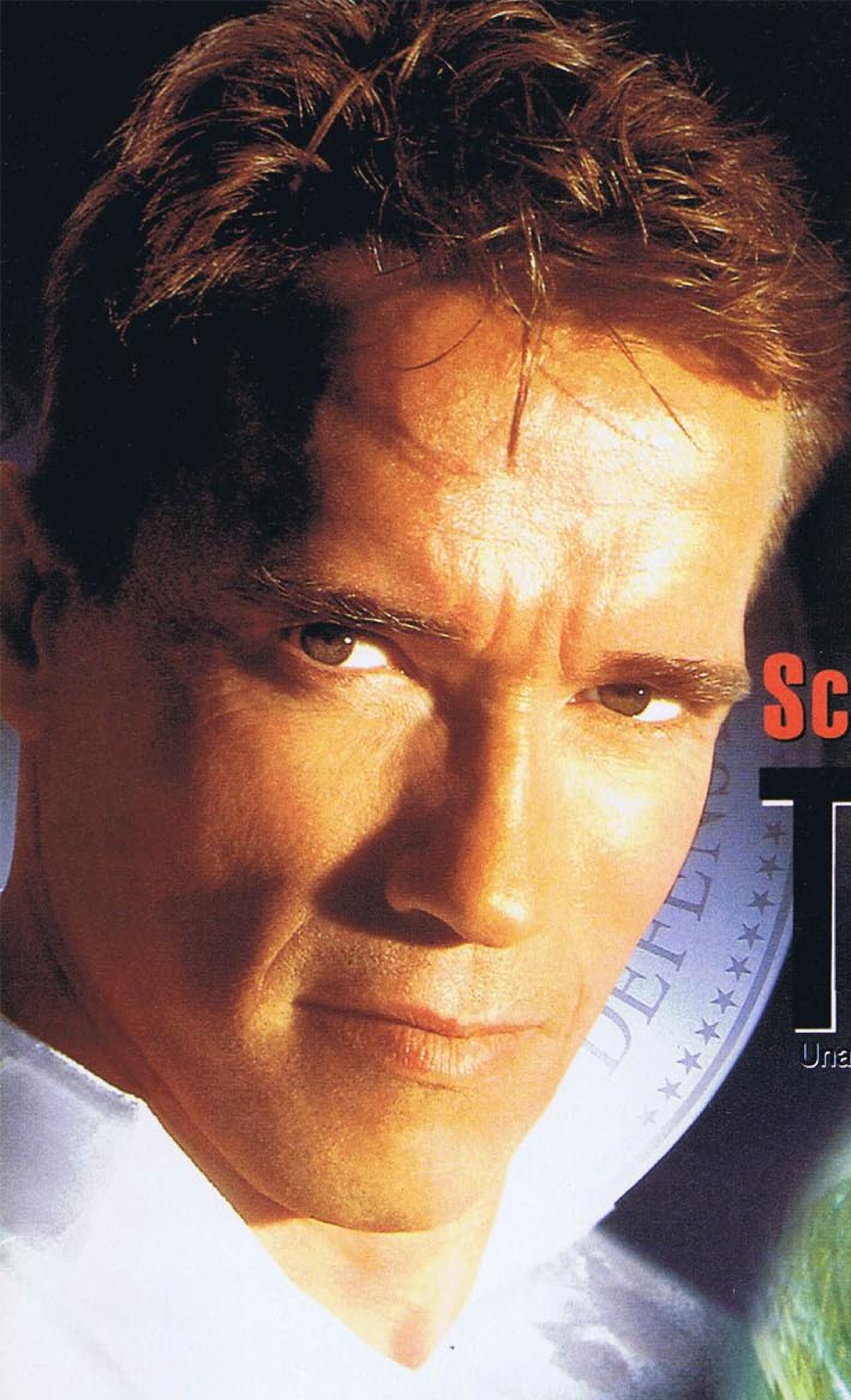
¿Cómo te va Big N? A pesar de lo que pueda connotar mi edad, soy un gran aficionado y seguidor de la serie Dragon Ball (...) Dragon Ball mueve muchas personas y dinero en nuestro país, pero dudo que se lancen en masa a adquirir el nuevo juego para Super Nintendo que ha sacado Bandai; es más, dudo de la calidad del producto y no llego a entender bien el hecho de su distribución.

(...) Quedé completamente defraudado, no sólo al conocer la inexistencia del modo historia, también al observar la presencia de menos luchadores que en anteriores entregas (a veces utilizando el mismo sprite -Vegeta y Goku-), al contar el ridículo número de escenarios y al comprobar que no había apenas novedades con respecto a la segunda parte. Llegué a la conclusión de que, o bien el juego lo escondía todo en forma de truco o que, por el contrario, se trataba de un juego realizado sin ganas, rápidamente y con la única intención de venta fácil

(...) Big N, ¿crees que Bandai pretende aprovechar el éxito del chollo Dragon Ball para colarnos un 'petardo', o crees que el juego puede dar más de sí de lo que muestra a primera vista? ¿Acaso Bandai está guardando su 'tarro de las esencias' para una explosiva cuarta parte de la serie?

Go go Ackman. 19 años. Sevilla.

Big N.- ¿Qué tal Go Go? ¿Sabes que muchos lectores opinan como tú? Sobre lo del 'petardo', yo no llegaría a tanto pero si recuerdas, en Nintendo Acción tuvimos la osadía de darle un 78 al juego, así que tus palabras demuestran que algo de razón tienen nuestros redactores. Por lo que respecta al modo historia y demás, ya el mes pasado dije que se rumorea que puede haber un truco que lo haga realidad, así como otro para jugar con Gotenks, pero de momento nada de nada. Por último, y pese a que esto me va a suponer un aluvión de cartas, como respuesta a tu pregunta por el cuarto Dragon Ball, tengo una noticia buena: se habla de que Bandai está preparando un juego de rol, y una mala: que no puedo darte más datos. ¿Satisfecho? Pues nada, a seguir esperando noticias. ●



Schwarzenegger

True Lies™

Una película de James Cameron

AHORA GRAN ÉXITO TAMBIÉN EN VIDEO JUEGO

360° DE POTENCIA DE FUEGO





LO SIENTO MUCHO...



¡ACCIÓN EXPLOSIVA DESDE UN HARRIER!



¿VAMOS A TENER HIELO PICADO?



NECESITARÁS LA AYUDA DE GIB PARA DETENER A LA JIHAD CARMESÍ

"No es que esté salvando el mundo o algo parecido." Oh, ¡sí que lo es! Como el agente especial Harry Tasker, está en tus manos impedir un holocausto nuclear y ¡detaner a la Jihad Carmesí! Experimenta toda la explosiva intensidad de TRUE LIES™, incluidas las misiones secretas nunca vistas. ¡Toda la acción del gran éxito del cine y nada de romance!

Distribuido por: ArcadiA software, s.a.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · MEGA DRIVE · GAMEBOY · SEGA GAME GEAR · Acclaim entertainment, inc











Seaquest - Game Boy

SeaQuest, también en versión Game Boy
La portátil ya cuenta con su propio submarino

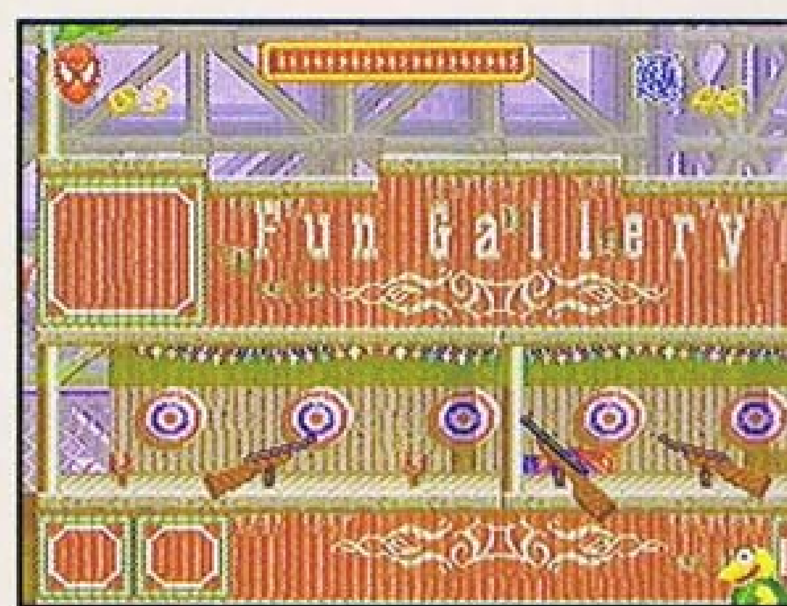
El alucinante submarino seaQuest que acabáis de ver en la portada está decidido a invadirnos completamente, y a su ataque televisivo ahora hay que añadir su desembarco en Super Nintendo, del que ofrecemos una extensa review en este número, y también en **Game Boy**. Ambos cartuchos ya están a la venta en nuestro país vía Arcadia, para satisfacción de todos sus seguidores.

El **desarrollo del juego** en la versión portátil es muy similar al de los 16 bits. A lo largo de las **siete misiones** que propone el juego tendréis que **reparar reactores averiados, recuperar bidones de plutonio** y, en definitiva, realizar misiones casi calcadas a las que se deben llevarse a cabo en la Super, todo ello bajo un **scroll horizontal**, y con la inevitable participación de protagonistas de la talla de Darwin, ,el hyper-reality probe... Un último aviso, el cartucho ya está disponible en vuestra tienda preferida.

En compañía de los Cuatro Fantásticos
Spiderman tiende sus redes en Super Nintendo

Las apasionantes **aventuras plataformeras del hombre-araña** ya han llegado a España por obra y gracia de **Arcadia, distribuidora que va a atacar muy fuerte** a lo largo de toda la primavera y que acaba de hacerse con la distribución de los cartuchos de Acclaim, como este Spiderman.

La ciudad de Nueva York se haya sumergida en el más absoluto caos debido a la invasión de todo tipo de villanos, y a Peter Parker, el hombre que fue picado por una araña radiactiva, se le ha encomendado la heróica misión de liberarla de semejante lastre a lo largo de seis durísimos niveles. Afortunadamente no estará sólo, ya que contará con la ayuda de los enérgicos y siempre dispuestos a entrar en acción **Cuatro Fantásticos, o la Antorcha humana, la Mujer invisible, Mr. Fantástico** y el rocoso hombre conocido como **La Cosa**. En fin, que se trata de un cartucho repleto de estrellas con el que disfrutaremos de lo lindo y durante bastante tiempo en el Cerebro de la Bestia.











Spiderman - Super Nintendo

Estrategia espacial para Super Nintendo
Star Trek, de Interplay, ya está a la venta

Uno de los títulos que más solera y arraigo ha tenido dentro del mundo del cine y de la televisión ha sido, sin duda, Star Trek. Pues bien, Interplay se ha encargado de versionar uno de los puntos fuertes del film: todo lo que rodea a la sala de mandos y cómo se reacciona a las misiones. Star Trek: Star Fleet Academy está a partir de ya en vuestras tiendas favoritas, y ¿a qué









Spiderman - Super Nintendo

no sabéis quién se encarga de distribuirlo? Pues nada, **Arcadia. Que se lo lleva todo.**

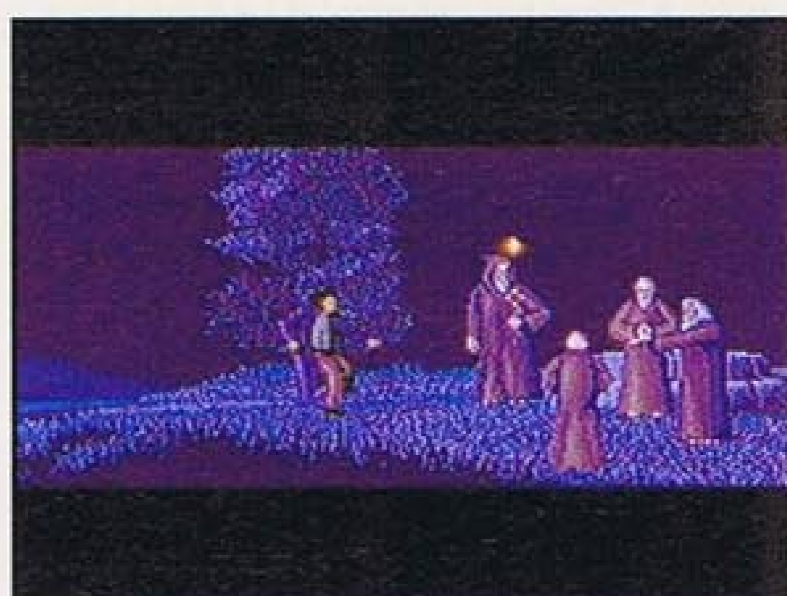
El juego es básicamente un **simulador de pilotaje de naves espaciales**. Una sugerente propuesta que se le hace al jugador para que tome los mandos de distintas aeronaves y controle sus movimientos, adopte decisiones y cumplimente un determinado número de interesantes, y a la vez arriesgadas, misiones. Si la estrategia espacial es lo tuyo, aquí tienes tu cartucho. Y ojo a los Klingons.

Magias, hechizos y plataformas 16 bits

Warlock llega dispuesto a embrujarnos

A este mago ya le dedicamos **La Penúltima Página** en el anterior número de nuestra revista, así que ya sabréis que se trata de un título de culto en el mundo del cine y que ahora está dispuesto a causar furor en el sector del videojuego gracias a esa **sabia combinación de aventuras, plataformas, hechizos y brujería** que atesora. Todo un cóctel





verdaderamente explosivo y sobre todo atractivo para los jugones de la mayor de Nintendo que llega sobre una placa de 16 megas.

Arcadia es también la elegida para poner en la calle el **cartucho de Acclaim**. En él controlaremos a un **"súper animado" personaje que debe reunir seis piedras mágicas** para redimir al mundo. ¿El Problema? Que Warlock también quiere las piedras y que, claro, él es más fuerte.





Warlock - Super Nintendo

Ya está a la venta el pad del **Año 2000**

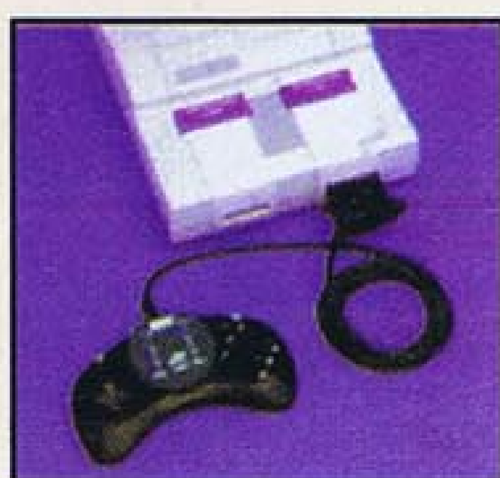
Naki: un mando revolucionario

Arcadia se encarga de distribuir en España el que seguro será pad del año 2000. Se trata de un **mando absolutamente revolucionario** y novedoso en nuestro país, que va debidamente equipado para ser utilizado tanto en Mega Drive como en Super Nintendo, fulminando de este modo la actual situación en la que a cada consola le correspondía un único e intransferible pad.

¿Qué, cómo, esto va en serio? Sí, sí, habéis leído bien, con Naki ProControl, que es como se llama el mando en cuestión, podréis controlar los movimientos de vuestros personajes favoritos en las consolas de 16 bits de Sega y de Nintendo gracias a su doble conector final con el que se puede instalar a una u otra.

Naki, que mantiene la forma de un pad de Mega drive, contiene, además del doble conector, un pad de control para nuestro pulgar que permite realizar un **sencillo y preciso control en ocho direcciones**, un **botón turbo** para obtener más velocidad en los momentos necesarios, **auto disparo** aplicable a todo tipo de golpes, **una cámara lenta** para utilizarla en momentos críticos del juego, e incluso goza de unos **botones Q cuya función específica** pasa por memorizar los movimientos especiales que nosotros deseemos al principio de la partida.

En definitiva, que se trata de una **auténtica pasada de mando** al que no le falta de nada y del que, por cierto, debéis saber que ya se encuentra a la venta en nuestro país. ¿O eso ya lo hemos dicho antes? Bueno, es igual, vía Arcadia, como casi siempre.



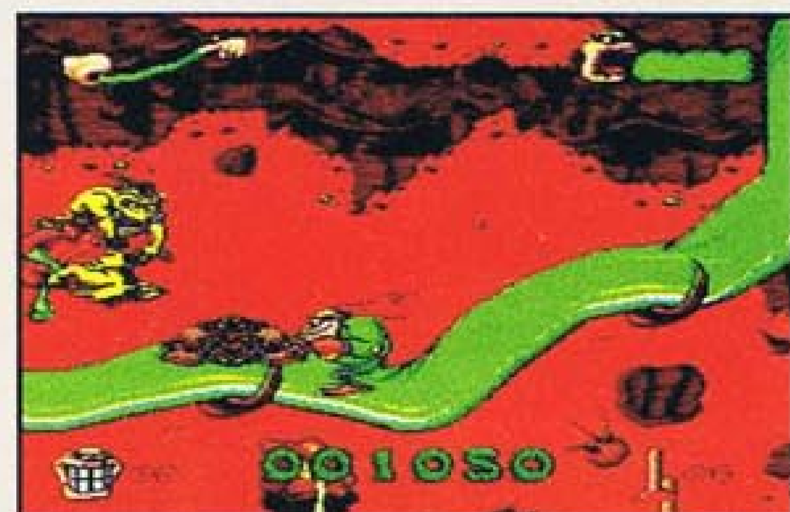


Aunque aún **no tiene fecha** de lanzamiento

Boogerman, listo para "ensuciar" la SNES

Arcadia nos ha confirmado que, pese a carecer aún de fecha definitiva, Boogerman **estará disponible en breve** en su versión para Super Nintendo.

Para los que todavía no conozcáis al sucio personaje de **Interplay**, os diremos que Boogerman es un **peculiar super-héroe de traje verde y capa roja** que utiliza unas armas más que especiales: **flatulencias de todo tipo, mocos y cualquier otra "lindeza"** que se os ocurra están siempre prestas a ser usadas por nuestro amigo contra todo adversario que se le acerque. Id preparandoos para los que serán, con toda seguridad, los 24 megas con el realismo más "guarro" que haya conocido jamás la SNES.







Boogerman - Super Nintendo

En **España** no lo tendremos hasta **junio**

El último juego de fútbol de Nintendo se llama Soccer Shoot-out

Buenas noticias deportivas llegan para las Super de nuestro país, puesto que tiene anunciada su salida para el próximo mes de junio lo que va a ser el último juego de fútbol creado para **Nintendo por Capcom**. El título en cuestión, del que ya llevan algún tiempo disfrutando al otro lado del Atlántico, es Soccer Shoot-out y como ya os hemos mencionado va dedicado completamente al fútbol.

Hablando un poco de sus interioridades os resultará interesante saber que presenta una **visión lateral del partido**, con unos **sprites de buen tamaño**, y que consta de seis modalidades distintas de juego, dos de las cuales llaman especialmente la atención: el **modo entrenamiento** (que ya vimos en el carismático International Superstar Soccer) y la interesante modalidad de **fútbol indoor**, es decir entre paredes (opción que probamos por primera y hasta ahora única vez en **Striker, el título de Elite**).







Soocer Shoot-Out. Super Nintendo





Soocer Shoot-Out. Super Nintendo

Spaco abre una linea de consulta para los usuarios de los 8 bits

Si tienes una NES, esto te interesa

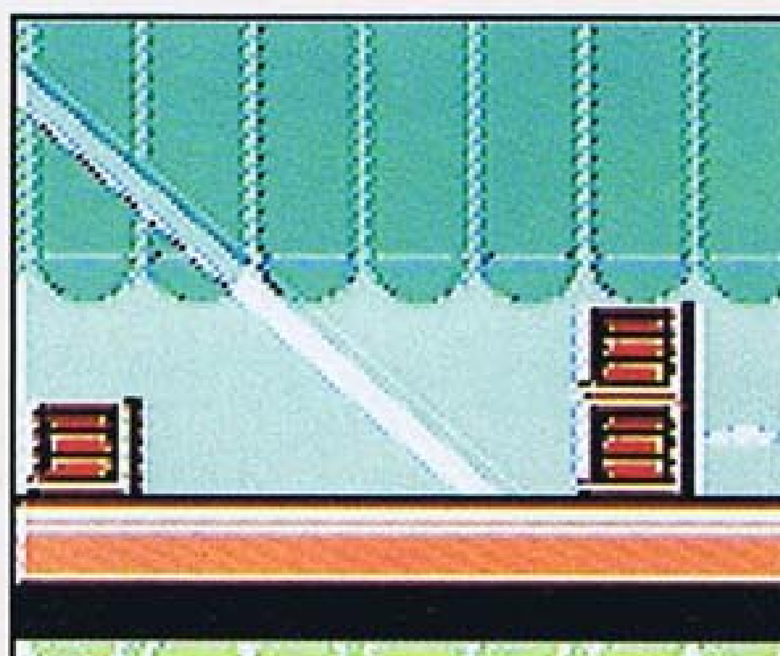
Spaco no quiere olvidarse de la NES ni tampoco, por su puesto, de sus usuarios. Por ello ha lanzado un interesante comunicado en el que se informa de la **apertura por parte de esta compañía de un nuevo servicio de atención a todos los poseedores de la consola de ocho bits**.

Dicha compañía ha decidido abrir esta línea de consulta para **orientar a todas aquellas personas** que tienen mayores o menores dificultades a la hora de localizar en su lugar de residencia los productos para la consola NES que Spaco distribuye en nuestro país. Además, en este servicio de atención recientemente creado pueden informar al comunicante sobre las noticias relacionadas con Spaco y todos sus productos: **desde passwords, soluciones, características de los juegos, etc.**

Seguro que esta noticia supone una gran alegría para todos los que tengáis la veterana NES, así que si realmente os interesa tomad buena nota de dónde debéis dirigiros: el teléfono de consulta es el **(91) 803 46 42 (de 8:30 a 14:30 y de 15:30 a 18:00)**. Si por el contrario deseáis realizar la consulta por carta :

SPACO S.A.
Servicio de Atención Usuario
Avenida de la Industria 8
28760 Tres Cantos -Madrid-







Chip'n Dale. NES

¿Conocéis **Street Hockey '95**?

La Super se apunta al hockey callejero

El hockey sobre hielo es un deporte muy popular en los Estados Unidos, y fruto de esa afición es Street Hockey '95, un título de la compañía **GTE** que haría las delicias de los escasos aficionados al stick y a las cuchillas que hay en nuestro país.

Aunque no es el primer cartucho centrado en este deporte, Street Hockey cuenta con la particularidad de que los **partidos se desarrollan en una pista callejera**, además de que los jugadores son gente corriente. ¿Que para cuándo se espera su llegada? Sin concretar, amigos, sin concretar.

Nintendo Acción prepara una bomba

El mes que viene vamos a soprenderte

Que nadie se asuste, que la bomba que preparamos para el mes que viene no es de las que estallan, sino más bien de las que agradan. Y es que además de un contenido de lujo, páginas increíbles y cartuchos jamás vistos, vamos a sorprenderos con un **regalo total del que ahora mismo no podemos decir nada**. ¡Ojalá pudiéramos, pero es que es tan secreto!

La sorpresa no queda ahí. **El regalo os permitirá participar en un súper concurso** en el que vamos a sortear... nada, que no lo podemos decir. Para salir de dudas, el próximo número de esta súper revista.

Última hora de Killer Instinct

Ya hemos jugado con la máquina, ya conocemos la potencia de Ultra 64







Hace pocas fechas tuvimos la oportunidad de disfrutar como enanos con la recreativa de lucha que marcará un hito en la historia de los arcades. Su nombre es Killer Instinct y aunque para algunos sólo represente un paso más en el afán por ofrecer nuevos y revolucionarios juegos de acción, seguro que los lectores de Nintendo Acción tienen una opinión bien distinta. Y no les falta razón. La máquina en cuestión se nutre de la potente **CPU de Ultra 64** en la que Nintendo lleva tiempo trabajando. El desarrollo es obra de Rare, los chicos del Donkey Kong Country. Y lo que queda, vaya, la tecnología punta en máquinas arcade, corre de la parte de Midway (Williams). O sea que hay motivos para tener en cuenta el maquinón que nos espera.

Pero, bueno, seguro que esto ya lo sabíais, así que vamos con algo nuevo. Lo que queríamos deciros desde esta página es precisamente que la **recreativa ya está en nuestro país** y que, según los datos que **AmuseTEC** (la distribuidora oficial de Williams en España) nos ha pasado, todo apunta al éxito.Vamos, que la cosa está que arde y que llega dispuesta a arrasar.

Los más osados, que el juego es fuertecito aunque desde luego no superior a la fiereza de Mortal Kombat II, pueden acercarse a su salón recreativo favorito (seguro que **en el New Park de La Vaguada** madrileña está a su disposición) para disfrutar con los **sprites renderizados**, el movimiento hiper realista y la concepción violenta de Killer Instinct. Un espectacular arcade de lucha comprimidito en **150 megabits** que parece olvidarse de la tendencia 3D de los Virtuas y Tohshinden para agarrarse a un estilo SF II bastante más encarnizado y perfecto a nivel técnico.

Las máquina plantea **seis botones de ataques y acciones** cuya combinación propicia un buen número de fatalities y otros tantos ataques especiales. Muy en la onda consola, ya veis. Y hablando de este tema, lo inevitable en estos casos es terminar comentando lo de la conversión a Ultra doméstica. Los últimos rumores apuntan a que el cartucho de Killer Instinct se abastecerá de **192 megabits** (24 megabytes) y a que es posible que no **veamos nada de nada, que no lo juguemos, hasta principios del 96.** En todo caso dejad de darle vueltas y acercaos al salón más cercano. Ya veréis que sensación.





En K.I. los luchadores disponen de dos barras de energía. Cuando ambas se agotan no hay lugar para un segundo combate. Tan sólo espacio para una pequeña pausa entre barra y barra. Un receso, que dicen algunos.







Los escenarios de Killer Instinct rezuman calidad por los cuatro costados. Y los sprites son genialmente enormes.



Japón juega vía satélite

La última locura de Nintendo en Japón se llama 'Satellaview' y es un periférico con el que cualquier Super Famicom podrá conectarse al canal de televisión que la Gran N dedicará a sus 16 bits. ¿Os gustaría conocerlo?



Año 1994: **Nintendo** da un golpe de mano silencioso adquiriendo un **canal satélite** llamado **Giga**. Año 1995: La **Gran N** anuncia en Japón el lanzamiento de **'Satellaview'**, un *add-on* con el que cualquier poseedor de una **Super Famicom** y una antena parabólica (la mayoría de los hogares japoneses la tienen) estará en disposición de recibir en su casa el **canal de televisión** que la compañía japonesa tiene previsto poner en marcha. **No estamos hablando de ciencia ficción**, estamos hablando de lo que puede llegar a hacer una compañía que va **un paso por delante en tecnología** cuando trabaja en un mercado que va un paso por delante en su interés por el mundo de las consolas.

> • Con 'Satellaview' se podrá acceder a las últimas novedades que las compañías inserten en el canal de televisión.

Básicamente, el **'Satellaview'** se compone de **tres partes diferenciadas**: la primera es la **unidad base**, que se conecta a la **Super Famicom** a través del puerto que todas las consolas de 16 bits de **Nintendo** tienen en su parte inferior (si os fijáis en la vuestra, lo encontraréis al quitar una pequeña tapa que lo protege) y cuya misión es **interpretar los datos** recibidos vía satélite. La segunda parte tiene un nombre específico, **BS-X**, un aspecto muy **similar** al del **Super Game Boy**, y se conecta de la misma forma que cualquier cartucho al uso. En su interior tiene **8 megabits**

La llave de la memoria. ¿Un Super Game Boy y su cartucho? No, son el BS-X y la 'memory card' que permiten grabar los datos transmitidos vía satélite.

de memoria ROM, que contienen el sistema operativo, y otros **4 megabits extra de RAM**, que vienen a añadirse a los que proporciona la propia consola. Por último, el componente final del **'Satellaview'** es una **memory card**, de aspecto similar a un cartucho de **Game Boy**, que se introduce en el BS-X y **almacena los datos provenientes del exterior**.

Ahora, dos preguntas quedan en el aire: **¿cuáles son las posibilidades del nuevo sistema y cómo se va a financiar?**

Las intenciones de **Nintendo** son recabar el interés de otras compañías de forma que utilicen el canal para anunciar sus nuevos títulos e insertar demos jugables o trucos sobre ellos. De esta forma, los afortunados usuarios de **Super Famicom recibirían el software vía satélite** y éste quedaría almacenado en la memory card, que os hemos descrito, a disposición de **cualquiera que quisiera utilizarlo**.

Aunque varias compañías se han mostrado ya interesadas por el periférico, parece que ha sido **Squaresoft la que se ha puesto a la cabeza** de ese interés; hasta el punto de que ha confirmado que ofrecerá **información sobre Chrono Trigger a través del canal** e, incluso, ha comentado la posibilidad de que los usuarios del **'Satellaview'** tuvieran software **disponible en exclusiva**.

Cuestión de cifras

El resto, que comprende a compañías como **Data East, Konami, Taito o Atlus**, están todavía a la expectativa, en espera de ver el futuro que pueda tener el sistema en cuanto a ventas y, por tanto, posibles receptores.

- Nintendo espera vender dos millones de unidades en su primer año de existencia.
- SquareSoft ya ha mostrado su interés por las posibilidades del nuevo producto.

Entramos así en el último aspecto, pero no por ello el menos importante (tal vez todo lo contrario): **el económico**.

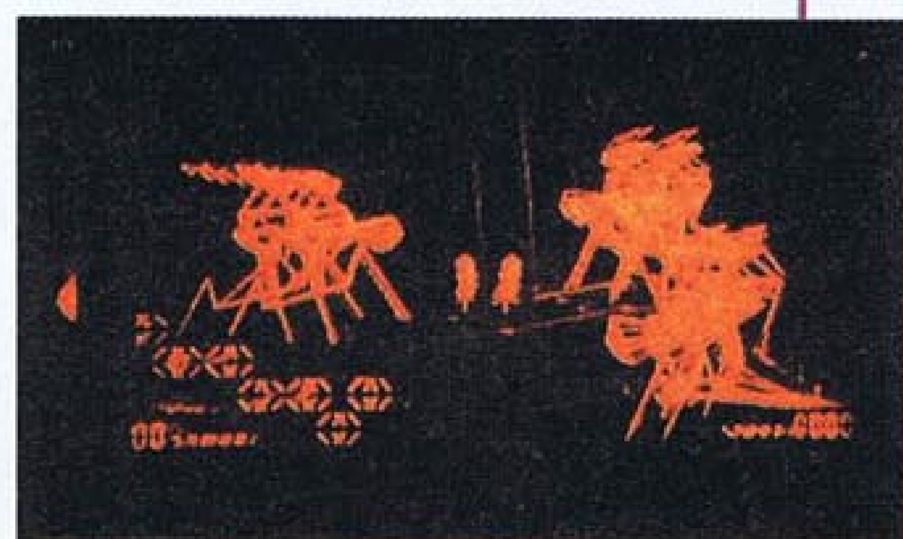
La **Gran N** espera vender **dos millones** de **'Satellaview'** en su primer año de existencia a un precio aproximado de **20.000 pesetas por unidad**, y está previsto que el satélite **Giga** comience a **emitir a finales de este mismo mes**, lo cual habla bien a las claras de la apuesta que está haciendo **Nintendo** con su lanzamiento. En principio, aunque la imagen se emitirá sin codificar, se prevé exigir una **cuota de suscripción**, si bien con el tiempo se espera atraer la publicidad suficiente como para **permitir que la recepción sea gratuita**.

Si, ya antes, Japón parecía otro mundo, completamente diferente al nuestro, todo apunta a que ahora con el **'Satellaview'** nuestros afortunados **amigos nipones se alejan un poco más en el terreno de la tecnología** aplicada al entretenimiento.

A los modestos españolitos de a pie sólo nos queda soñar en un futuro que nos pudiera llevar a alcanzar las cotas que ya domina **Nintendo** en el cada vez más lejano oriente.

Más juegos para el Virtual Boy







*El **Virtual Boy**, la máquina de fabricar tridimensionalidad de **Nintendo**, sigue en candelero. Pese a que es obvio que la calidad real de sus juegos no puede quedar reflejada en el papel (ya os dijimos que **Nintendo** trabaja en un sistema que permita trasladar fielmente los juegos del VB a las páginas de las revistas especializadas), en **Nintendo Acción** hemos querido mostraros unas imágenes para haceros una idea de lo que habrá tras las estrambóticas gafas. Como veis, trabaja con figuras rojas sobre fondos negros. La rumorología habla ya de nuevos títulos que añadir a los tres iniciales. Todo apunta a que **Kemco** programará dos juegos, si bien sólo se conoce el nombre de uno de ellos: **'Virtual Legue Baseball'**. Pronto, más.*

Tras la pista de un nuevo Chip

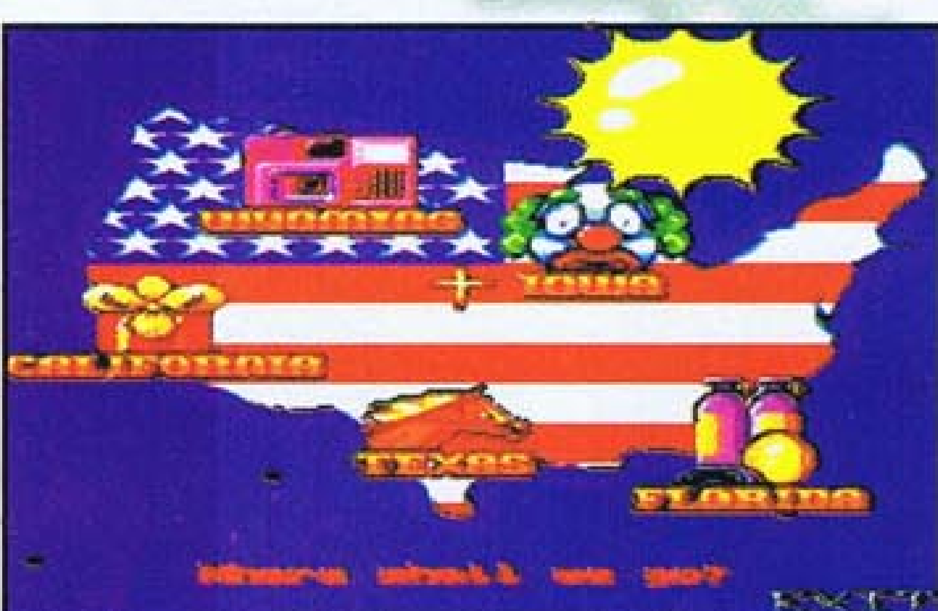
Hace unos meses os hablábamos del posible desarrollo de un **chip de 32 bits** que sería incluido en los futuros cartuchos de **Super sin necesidad de periféricos adicionales**. Le hemos seguido la pista a la noticia y ahora fuentes de **Nintendo América** confirman que la **Gran N** estaría desarrollando un nuevo chip **SA-1**, al estilo del renombrado **FX**, más barato y cuya aplicación **aumentaría significativamente la potencia** de la consola. Eso sí, **de los 32 bits no se sabe nada** de momento, pero no hay que cerrar ninguna puerta por lo que pudiera pasar. Todo está por ver.

Barbie triunfa en EEUU

El juego más rosa







Barbie ha alcanzado tal éxito de ventas en Norteamérica que hasta son varios los **juegos** que han aparecido **con la rubia muñequita como protagonista**. El último de ellos se llama **'Barbie Vacation Adventure'** y, por su nombre, deduciréis que es una aventura muy *sui generis*.

Con deciros que el jugador tiene que afrontar situaciones tan 'arriesgadas' como **encontrar unos regalos escondidos o jugar con un balón de playa**..., sobran más comentarios. Todo sea porque **Barbie** pase sus vacaciones **con tranquilidad** en distintos lugares de los EEUU.

Como os podéis imaginar, entre tonos rosa, animaciones de lo más *in* y cambios en el vestuario de la protagonista, el cartucho de **Software Creations** alcanza un tono de cursilería que para sí querrían muchas revistas del corazón.

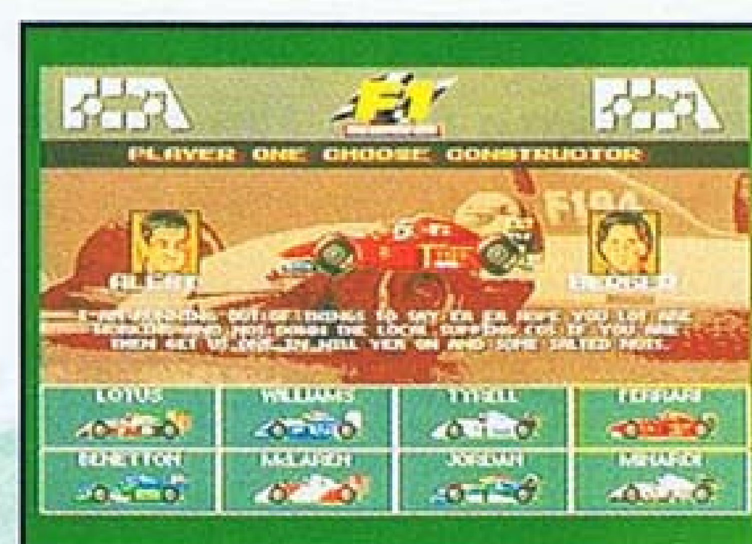
¿Qué se traen entre manos?

Cuando Domark encontró a Acclaim



Si recordáis, **el mes pasado** os informábamos en estas mismas páginas de los últimos títulos creados por **Domark** (**'John Ritman's Soccerama'** o **'Marko's Magic Football'**). Esta vez, además de adelantaros **las primeras imágenes del F1** del que también os hablábamos, aprovechamos para comentaros algo que seguro interesará a los fanáticos del estilo **Domark**.

Y es que **la compañía británica ha concedido a Acclaim la licencia** de distribución de **su línea de juegos para consola**. Por lo tanto, la moraleja de todo este baile de datos e informaciones es que, posiblemente, los juegos de **Domark lleguen ahora a España vía Arcadia**, que es la distribuidora de **Acclaim** en nuestro país.





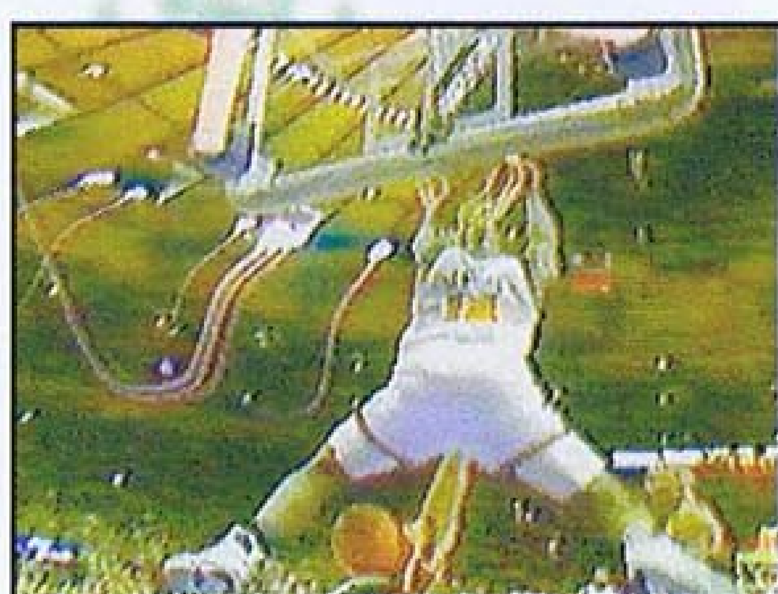
Acclaim y su campaña 'monstruo'

El otro 23 F

El pasado 23 de febrero entrará en la Historia como el *Jam Day '95*, el día clave para el **comienzo de una intensa campaña publicitaria** con la que la gente de **Acclaim** pretende que **'NBA Jam Tournament Edition'** iguale, al menos, los logros alcanzados por la primera entrega de este título (recordad que sus más de **tres millones** de copias vendidas le convirtieron en **el juego deportivo con más éxito en el 94**).

Entre otros aspectos, el márketing prevé **concursos** (en los que **el ganador viajará a la final de la NBA y** tendrá la oportunidad de convertirse en **personaje de un próximo videojuego** de la compañía americana), inclusión de anuncios en televisión y en revistas especializadas, distribución de 45.000 pósters y 15.000 banderines, etc. Las cifras de la factura tienen **más de seis ceros** y se cuentan **en dólares**.

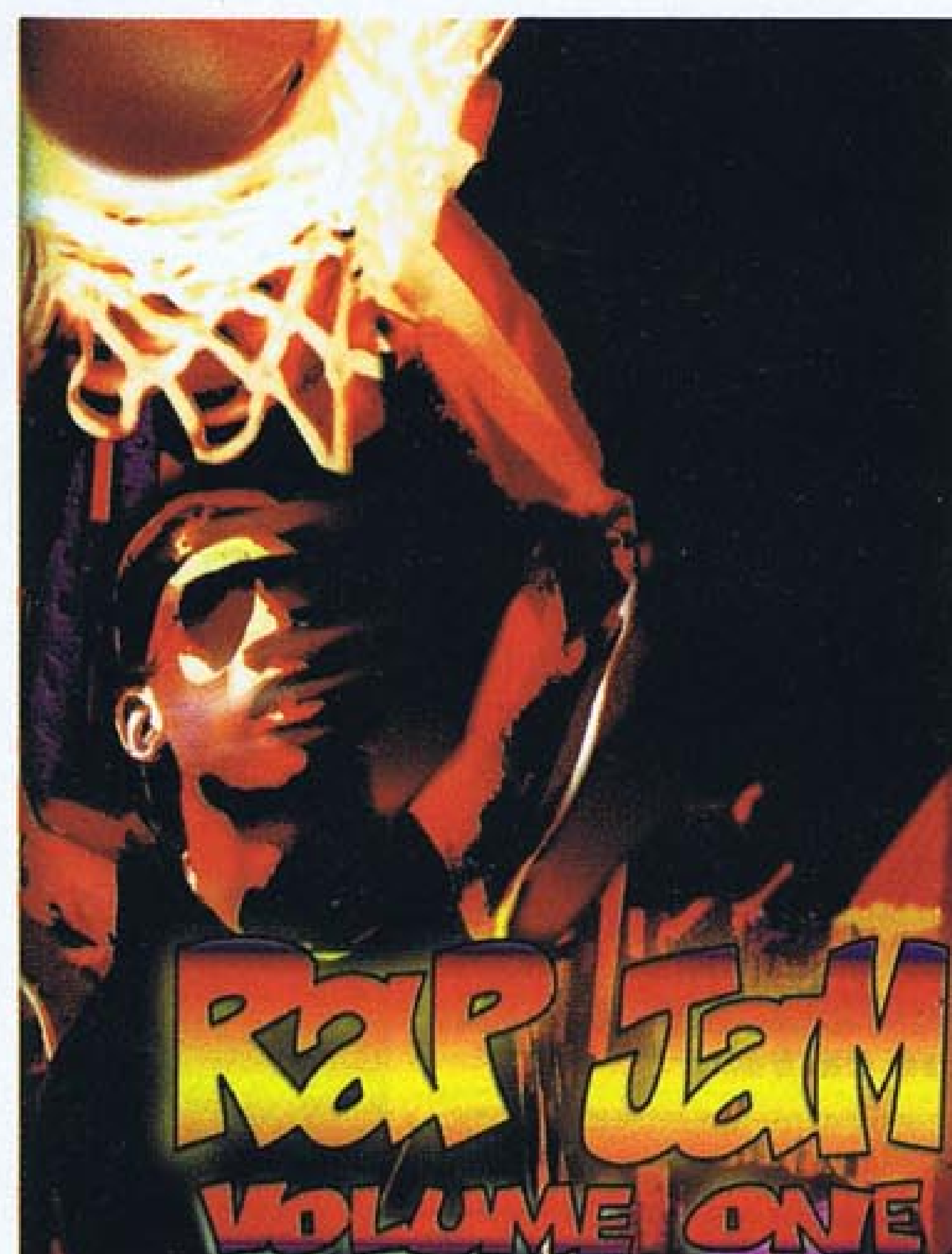




Nace el 'basket' con más ritmo

Rap 4 the SNES

¿Qué tienen que ver **Public Enemy, Queen Latifah, LL. Cool J., Naughty by Nature o House of Pain** con los videojuegos? Pues mucho, porque dentro de poco todos ellos y algunos más **van a encerrarse en una cancha** de baloncesto para protagonizar **'Rapjam Volume One'**, un juego al estilo **'NBA Jam'**, pero con más ritmo, vaya. La idea ha partido de **Motown Games** y se llevará a la práctica en las **canchas callejeras de Chicago, Los Ángeles, Nueva York, Houston y Atlanta**, donde los raperos pondrán en práctica sus cualidades ayudados por movimientos especiales **propios de cada jugador** y por un sonido que, a juzgar por los protagonistas, promete ser espectacular.



Dunk & Hoop es la prueba

Japón también encesta







Sabíamos que el **interés de los japoneses por el fútbol** estaba subiendo día a día, pero de lo que **no teníamos ni idea** era de **su supuesta afición por el baloncesto**, hasta que llegó a nuestra redacción **'Dunk & Hoop Dream Basketball'**, un cartucho de **Human** que circula por el país del sol naciente.

Diecisiete equipos ficticios, visión trasera, **sprites 'acartonados' y partidos de cinco contra cinco jugados en pabellón o de tres contra tres con canchas callejeras** como escenario son las principales características del juego. En cualquier caso, tras probarlo, os podemos asegurar que, a nuestros amigos nipones, **todavía les queda mucho por aprender** acerca del noble arte de meter canastas.

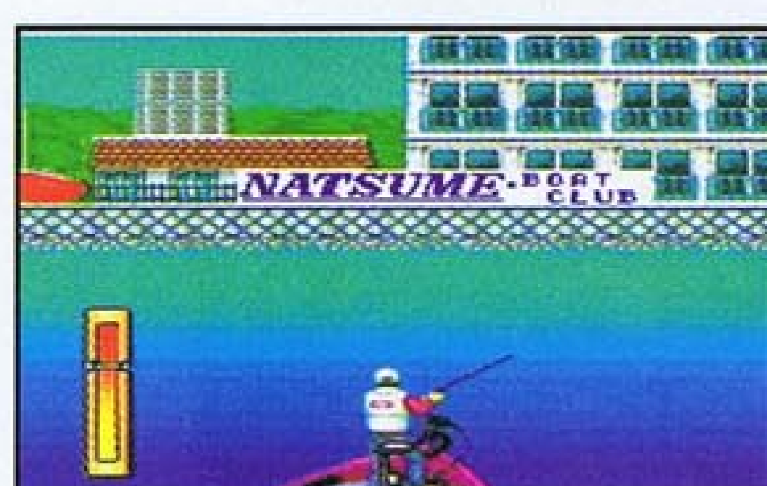
De pesca con la Super

¿Pican o no pican?



Uno de los géneros más insólitos que existen para la Super son los **simuladores de...¡pesca!** Parece **difícil trasladar un deporte con tan poca acción al videojuego**, pero el caso es que hay más de un cartucho con la caña y el anzuelo como protagonistas. Por EEUU circula **'Bassin's Black Bass'**, un juego creado por **Hot-B** (ya había sacado antes **'Super Black Bass'**, también de pesca) que cuenta con la ayuda de **Hank Parker**, **una leyenda de este deporte**, como atractivo. Como los japoneses no iban a ser menos, ellos conectan **'Fishing to Bassing'** a su **Famicon** cuando deciden **irse de pesca sin salir de su casa**.





El 'Dream Team' de la Ultra

Elegidos para la gloria

Tras los 'fichajes' de **Software Creations, Gametek** y **Sierra** (convertirá el simulador de vuelo **'Red Baron'**) son ya **trece las licencias dadas por Nintendo** para el **desarrollo de software** para **Ultra 64**.

Podemos citar a **Acclaim** (está preparando **'Turok: Dinosaur Hunter'**, basado en un cómic de **Valiant**), **Williams** (trabaja en un **'Doom'** con nuevos niveles y personajes), **Spectrum Holobyte** (ya conocéis su intención de programar **'Top Gun'**), **Paradigm Simulations** (se habla de **'Pilotwings 21'** como fruto de su colaboración con **Shigeru Miyamoto**), **DMA Designs** (los padres de **'Uniracers'**, sin títulos concretos) o **RARE** entre los elegidos para 'alimentar' a la Super Consola de **Nintendo.**

¿Conocéis lo último de Enix?

Pinocho, a la japonesa



El **Dr. Jebet Lamarq**, un sabio inventor **secuestrado** por los soldados del castillo de Kolulo; **Pino**, un **androide 4649** al que éste ha **dotado de vida como a Pinocho**; y **Tinker**, un **hada** que le guía, son los personajes principales de **'Wonder Project J'**, el último **RPG** en 24 megas nacido de las mentes creadoras de **Enix**.

Con una mecánica similar a los juegos de PC (*click* con un puntero sobre los objetos en pantalla para que **Pino** se mueva), la aventura transcurre en la **isla de Kolulo**, en la que hasta ahora androides y humanos convivían en paz. Su banda sonora es de gran calidad. Tampoco faltan los diálogos que, desenmarañan la trama, y nos recuerdan lo bien que vendrían unas clases de japonés.









ILLUSION

• Nintendo • Super Nintendo •

Ya viene el rol en perfecto castellano

Ya está aquí. Las primeras imágenes de Illusion of Time "made in Spain" llegan a nuestras páginas para demostrar a incrédulos y otras razas que ya no será necesario utilizar el diccionario para disfrutar de un buen juego de rol.







Rol en estado puro

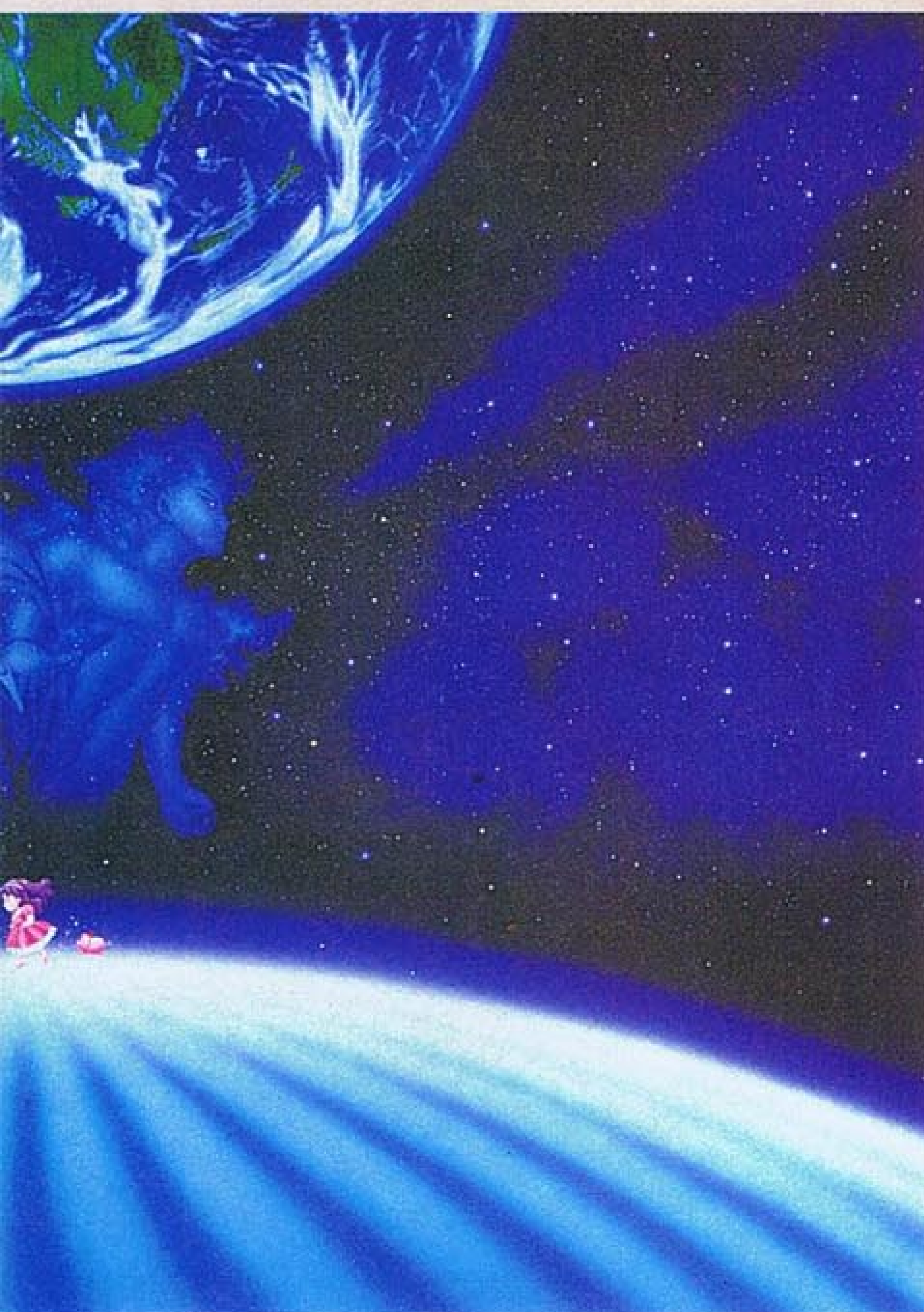
Multitud de personajes con los que ***dialogar***, ***ítems mágicos*** *que recoger (poderes, llaves, pócimas, etc.), decenas de estancias por recorrer,* ***innumerables enigmas*** *que resolver. Ya veis, los elementos más clásicos del RPG que en Illusion of Time se darán también cita desde el primer momento. Y hablando del primer momento, la bella aldea de* ***South Cape*** *es precisamente el punto de partida de este invento.*



Que nos perdone el gremio de profesores de inglés, traductores, vendedores de diccionarios, intérpretes y demás, pero es que hoy estamos especialmente contentos. Por fin tenemos entre manos la prueba testimonial de que **Illusion of Time saldrá en castellano**, y no

OF TIME

• Rol • 16 Megas • Mayo •





Servicio de recogida. *Ya lo dice el texto, la recogida de ítems será uno de los aspectos fundamentales del juego.*



¡Vaya argumento! *Que no, que esto no será de novela rosa, que irá de aventuras y estará más que cuidado.*



Mágico mundo. *Las pócimas para recuperar la energía y demás aspectos mágicos serán una ayuda vital para Will.*



Will, el investigador. *No perdáis ojo de cuantos detalles os salgan al paso. Pueden solucionaros la papeleta.*

hemos querido esperar ni un momento para compartirla con vosotros: ahí van las primeras imágenes con los textos legibles para todo hijo de vecino. Y lo mejor de todo es que sólo quedan unas pocas semanas para que todos podáis jugar al primer juego de rol para la Super en nuestro idioma, ¿que os parece? Estupendo, pues vamos a presentarlo como es debido.

La mecánica de Illusion of Time se basa en la **investigación y recorrido** de un amplio mapeado dividido en varias partes que corresponde a las distintas tierras de un reino (habrá hasta **22 localizaciones diferentes**). Por el camino, Will y el resto de personajes protagonistas irán trabando **conversación con un montón de "secundarios"** que les aportarán valiosa información, y además irán encontrando todo tipo de **ítems y objetos, unos 63,** que deberán utilizar en distintos momentos de la partida. ¿Que no hay nada nuevo bajo el sol? Hombre, estamos hablando del primer juego de rol que Nintendo va a lanzar en castellano, y eso va a convertirle en un cartucho imprescindible para todo jugón que se precie. Pero es que además, connotaciones lingüísticas aparte, Illusion of Time incorporará un IVA, un valor añadido en forma de **desarrollo argumental progresivo perfectamente cuidado**, un a**specto gráfico dominado por la belleza de los parajes** y una calidad técnica que empezará por el empleo del modo 7 en algunos pasajes y terminará con la posibilidad de **guardar tres partidas distintas en la pila** del cartucho. No os extrañe, por tanto, que Will y compañía sean ya las **estrellas de más actualidad** entre la variopinta fauna que habita en los 16 bits.



Pase usted y hable. *La mecánica de juego os obligará a investigar multitud de lugares, entrar en innumerables habitaciones y dialogar con todos los personajes que encontréis.*



Todo empezó con aquella expedición...

La historia de Illusion of Time será la ***historia de Will****, un joven habitante de South Cape que, de chavalín, acompañó a su padre en una expedición para descifrar el* ***misterio de la Torre de Babel****. Pero algo salió mal y sólo él pudo regresar. El juego os recordará los hechos sólo que colocará a Will a punto de partir a la búsqueda de la expedición perdida. Junto a él estarán sus poderes mágicos y algunos amigos: la princesa Kara, Lilly, Lance, Seth, Erik y 3 habitantes del Espacio Oscuro.*



SUPER TU

• Ocean • Super Nintendo •





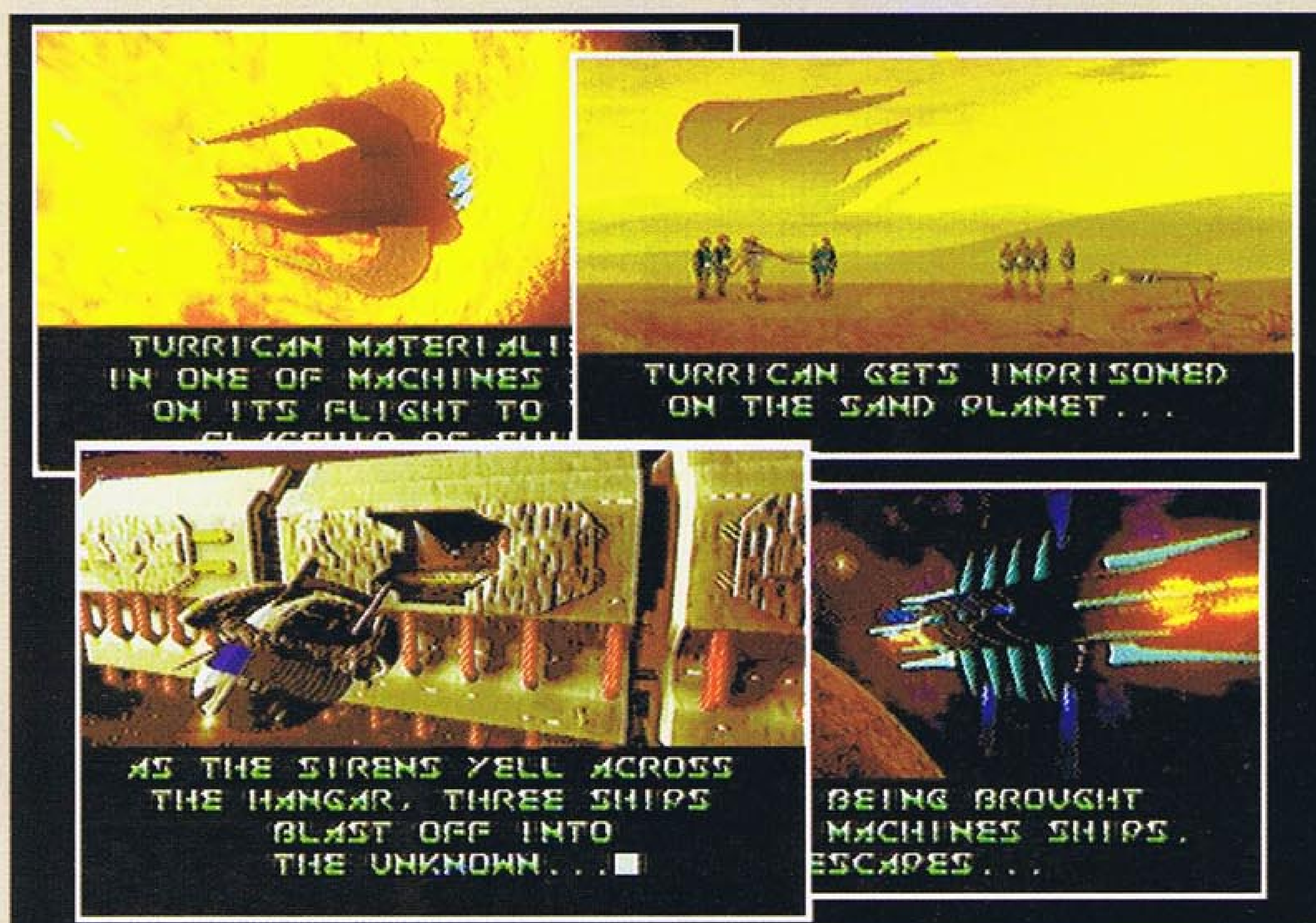


Cuando el futuro depende de tu gatillo

¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas? Ocean va a rescatar el traje de asalto Turrican para demostrar a los usuarios de Super Nintendo que, con mucha acción y buenas dosis de Modo 7, se puede hacer que un título ya conocido vuelva a sorprendernos a todos.

Existe en el mundo del videojuego una extraña maldición debido a la cual o bien los personajes **protagonistas son masoquistas** (quizá sea que simplemente tienen una especial habilidad para meterse en líos), o bien los **malvados** tienen una **voluntad de hierro** que les permite insistir una vez tras otra en sus diabólicas intenciones. Protagonista y malo de **'Super Turrican'** no iban a ser la excepción a esta ley y eso es lo que motiva esta presentación de lo que va a ser **la segunda parte** de un juego que vimos en la Super hace tan sólo unos meses.

La historia de este título resulta curiosa, pues, tras darse a conocer en otros formatos, **su adaptación al 'Cerebro de la Bestia'** corrió a cargo de **Hudson Soft**, mientras que **ahora es Ocean** la que se encargará de traernos la correspondiente secuela. Y creemos que vais a salir ganando con el cambio. Es **un juego** de esos **que** os **mantienen pegados a la pantalla**, esperando que en la siguiente fase aparezca una sorpresa todavía mayor.



Imágenes de 'pata negra'

Tanto **la intro** *como los* **saltos entre fases** *de* **'Super Turrican 2'** *estarán* **adornados** *por unas* **imágenes** *de* **alta calidad gráfica**, *en las que, entre naves espaciales, galaxias y agujeros negros, se os irán explicando el desarrollo de los acontecimientos. Una ocasión más para apreciar la calidad del juego.*

RRICAN 2

• Acción • 16 Megas • Mayo •





A toda velocidad. *En el juego se intercalarán niveles de conducción en los que tendréis que guiar al protagonista a través de un corredor con una gran sensación de velocidad.*



La tela de la araña. *La espectacularidad que tendrán algunos enemigos queda patente en esta imagen.*

El planteamiento será prácticamente el mismo de siempre, un *blast'em up*, que viene a significar: "aprieta rápido el gatillo y acaba con ese enemigo antes de que el que se acerca por **el aire** te alcance con su **rayo**, mientras te desplazas horizontalmente y recoges el ítem de una nueva arma, que quizá te sirva para llegar al final del nivel con alguna reserva en tu barra de energía". Si a eso, le intercaláis un uso del **Modo 7** tan **profuso** como **espectacular** y algún que otro **pasaje de conducción vertiginosa** parecido a los de **'Super Return of the Jedi'**, os quedará un cartucho más que atrayente.



Una nueva habilidad. *En esta segunda parte, Super Turrican ha ganado el poder de mantenerse colgado del techo.*





Acción vista en Modo 7

*El protagonista de **'Super Turrican'** se relacionará con el resto del mundo gracias al gatillo de su arma. Los disparos y las explosiones todavía os dejarán tiempo para admirar la fabulosa atmósfera creada por escenarios como éstos, en los que el Modo 7 acaparará el protagonismo de la pantalla.*









THE FLINT

• Ocean • Super Nintendo •





Viaja con Ocean a la era del 'piedrajuego'

Primero nos hicieron reir durante décadas con sus dibujos animados, después descubrimos que la pantalla grande estaba hecha a su medida, y, ahora, unos meses después de la "peli", los Picapiedra se acercan a la Super dispuestos a mostrar al mundo que ya en el neolítico había videojuegos.

¡Yabba Dabba Doo!

Un juego sobre los ***Picapiedra*** *no podía empezar de otra manera:* ***Pedro encima del dinosaurio*** *con el que trabaja en la cantera. Así lo hacían los capítulos de la serie, así lo hizo la película y así lo hará el cartucho. No hay duda, la conversión manda. Y cuando se es fiel al guión, el juego queda de vicio.*





Los rocapasswords. *Nuestro troglodítico personaje se moverá por la fases del juego a base de contraseñas.*

No ha oído hablar del **Neolítico**; su única preocupación temporal son las horas de trabajo que le quedan en la cantera del **señor Rajuela**. No entiende de **Parques Jurásicos** ni de nada que se les parezca; **le basta** con tener a **Dino** viviendo bajo su propio techo.

Nuestro hombre se llama **Pedro Picapiedra**, es el troglodita más famoso de la Historia y ha firmado con Ocean para entrar en los 16 bits de **Nintendo** como un mamut en una cacharrería.



Este **videojuego de plataformas**, con ambientación a la última moda prediluviana incluida, tiene su origen en la adaptación cinematográfica de **la serie de Hanna-Barbera.** La trama nos llevará hasta **Risco Vandercueva** (Cliff Vandercave "in english"), a la sazón vicepresidente de Rajuela & CIA, que será el inspirador y **responsable** directo del **rapto de la familia** y amigos de nuestro protagonista.

Lo que siga será una aventura en la que **Pedro luchará contra trogloditas** de todo tipo y condición, **guiará** a Pebbles y a Bam-Bam con su **troncomóvil**, no dudará en adentrarse

STONES

• Plataformas • 16 Megas • Mayo •





Al volante del troncomóvil. *En esta fase, tendréis que llevar a Pebbles y Bam-Bam sobre el techo del troncomóvil.*



Pedro Picapiedra y familia. *Los personajes que se han hecho famosos en la serie estarán presentes en el juego.*







'Pedro de los Monos'. *La selva será también testigo de los saltos plataformeros de nuestro prehistórico amigo.*

en la jungla o en un volcán y acabará **enfrentándose** al propio Vandercueva. Pese a su tosquedad, el tío lo hará bonito porque estará acompañado de un **entorno gráfico** más que **brillante**, pleno de **colorido** y con planos de **scroll en abundancia** que darán a la pantalla una profundidad de las de quitarse el sombrero.

Claro que para quitarse el sombrero y comérselo después por la desesperación, estará el **nivel de dificultad del juego**; tan **subidito de tono** que **ni** la ayuda de los **passwords podrá resolveros** los **problemas** en los que os veréis inmersos **en cada nivel**.

¿John Picapiedra o Pedro Goodman?

El sprite que aparecerá en el juego va a ser casi igualito a... ***John Goodman haciendo de Pedro Picapiedra****. Como el cartucho de* ***Ocean*** *será primo-hermano de la 'peli', su personaje principal no imitará al Pedro Picapiedra de los dibujos, sino al actor del film.*





PUTTY

• Ocean • Super Nintendo •



La nueva 'máquina de matar' creada para el 'Cerebro de la Bestia' se llamará Putty Squad. Y será una frágil y elástica burbuja azul con la que Ocean demostrará que no sólo los tipos duros y especialmente preparados pueden llevar a cabo misiones de alto riesgo en un campo de batalla.

No tiene pinta de héroe, pero mola



Cuidado con los robots. *Artilugios como el que aparece en la pantalla te arrebatarán una vida de manera inmediata.*



Esto es un infierno. *Putty tendrá que soportar los ataques terrestres, aéreos e incluso acuáticos de sus enemigos.*

Cuando en las **Naciones Unidas** se adopta la decisión de introducir **un soldado** en territorio hostil con la misión de rescatar a una serie de prisioneros, en seguida **pensamos en un personaje fuerte**, duro, con barba de cuatro días y que no teme a nada ni a nadie.

Pues bien, para sorpresa general resulta que **Ocean** ha decidido **romper con ese prototipo** de super hombre y ha creado, para llevar a cabo tan complicada misión, una **diminuta bola gelatinosa**. Dicho así, parece que semejante **'máquina de matar'** no durará demasiado tiempo con vida en el campo de batalla, pero **este elástico y deformable** personaje sabrá ingeniárselas para cumplir la misión que se le ha encomendado.

Se **estirará, rebotará, serpenteará** y realizará otras muchísimas lindezas para sobrevivir en los plataformeros **54 niveles**, distribuidos en **14 escenarios de batalla diferentes**, a lo



LLegan los refuerzos. *Los helicópteros tienen la misión de incorporar más soldados enemigos al campo de batalla.*



Sobrevolando la ciudad. *Introducido en su globo, Super Putty cruzará la ciudad aprovechando la oscuridad nocturna.*



Ante todo, no caerse. *Cualquier error cometido en el campo de batalla puede resultar fatal para la suerte de Putty.*

SQUAD

• Plataformas • 8 Megas • Mayo •



largo de los cuales se verá atacado por **docenas de enemigos** extraordinariamente animados y, sobre todo, **variados**; como soldados, robots, brujos, abejas e **incluso gigantescas dentaduras postizas**.

En fin, una auténtica locura no sólo de diversión e ingenio sino también de belleza visual. Los escenarios, no falta el **scroll parallax**, tienen un colorido y brillo soberbios. ¡Con deciros que nos recuerdan a los que aparecen en el súper elogiado **Donkey Kong Country**! Más sobre **Putty Squad** en el próximo número.



No faltan los ítems de ayuda. *Sin auxilios como el proporcionado por este muelle, resultaría imposible triunfar.*



Escapa en el globo. *En determinados momentos, acudirá en auxilio de Putty un globo que le sacará del atolladero.*



También coloca bombas. *En situaciones límite, nuestro héroe podrá colocar bombas para acabar con los enemigos.*



Misiones en el mar. *Algunas confrontaciones tendrán lugar en el fondo marino, donde no faltarán ni peces ni minas.*



Tres vidas y cinco puntos de energía. *Esto es con todo lo que cuenta el gelatinoso ente para superar cada fase.*



Fondos de calidad. *Además de ser bonitos, los fondos con los que cuenta este juego atesoran una enorme calidad.*

El soldado de las mil caras



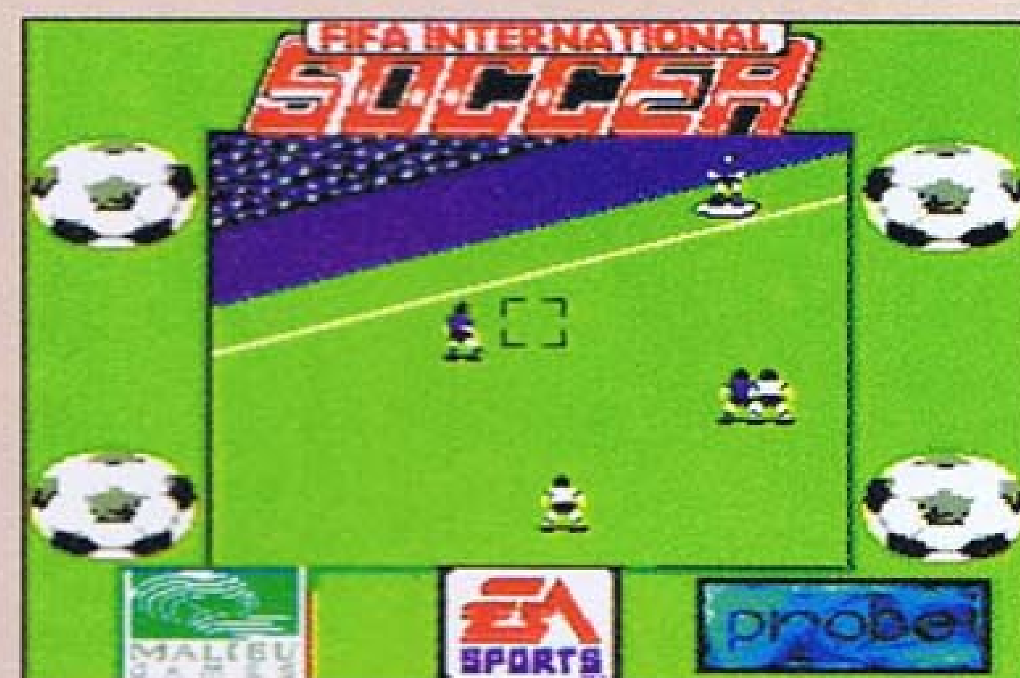
PREVIEW

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

• THQ • Game Boy • Deportivo • 2 Megas • Abril •



Control de tácticas, cuatro modalidades de juego diferentes, 48 selecciones nacionales y un super equipo de estrellas. Esto es sólo parte de lo que ofrece este apasionante cartucho.



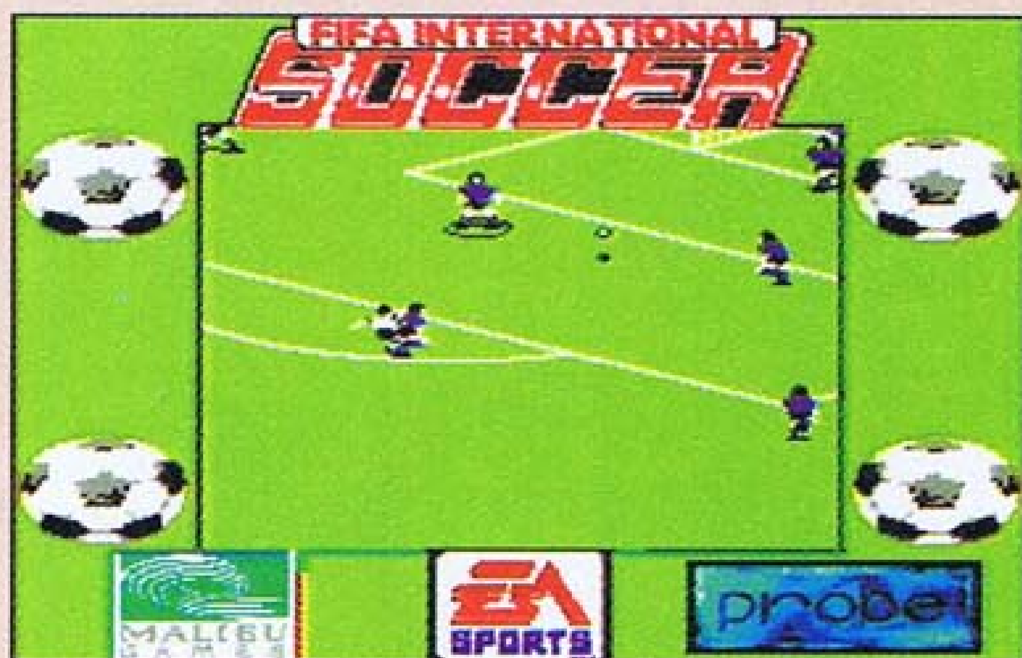
¡Cubran a ese hombre! *Con el cuadro podremos localizar al compañero que esté desmarcado o mejor situado.*

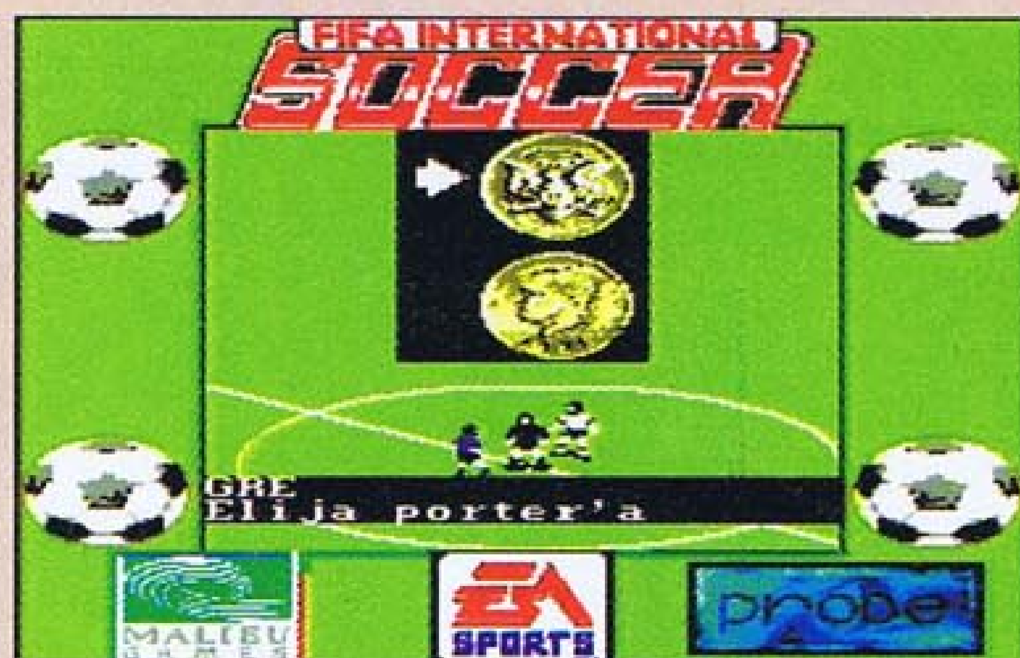


El mejor fútbol mundial, en tan sólo dos megas

Nada más estrenarse la **próxima primavera**, estará entre nosotros la versión **Game Boy/Super GB** de uno de los títulos que más fuerte pegó en el ***Cerebro de la Bestia*** y que, seguro, es ya sobradamente conocido por los lectores de **Nintendo Acción**. Se trata de **FIFA International Soccer**, un juego con el que la compañía **THQ** pretende arrasar también en **Game Boy**. Al estilo de Ocean o EA.

Los dos megas que ocupará esta maravilla encierran **cuatro modalidades de juego diferentes** además de un nutrido y completo **cuadro de opciones**. Habrá desde **tácticas** de los equipos hasta **condiciones del clima y del terreno** de juego. **48 selecciones nacionales** del fútbol mundial y un **súper equipo** compuesto por los futbolistas **estrella** de cada país serán los protagonistas de este cartucho.

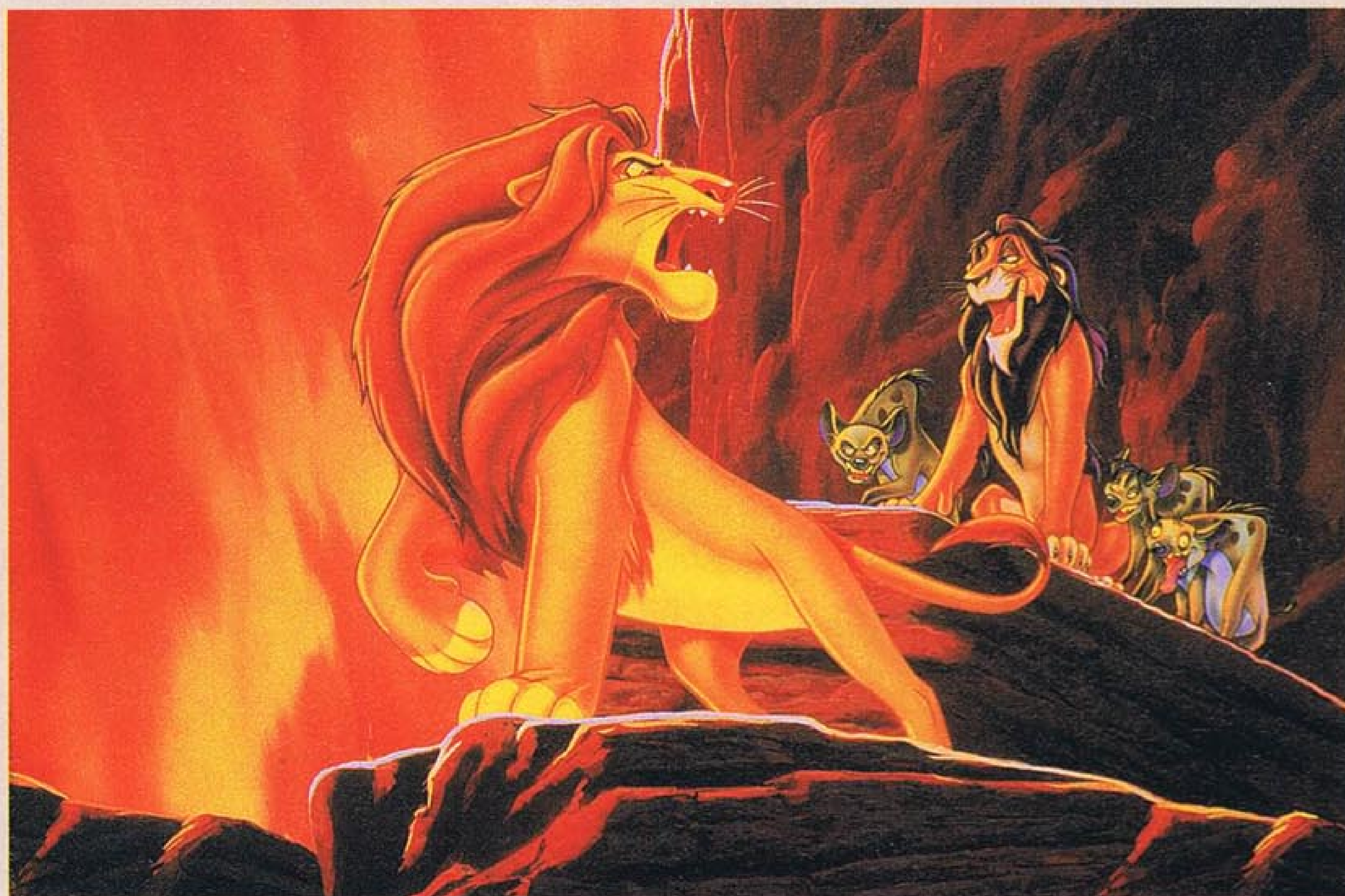


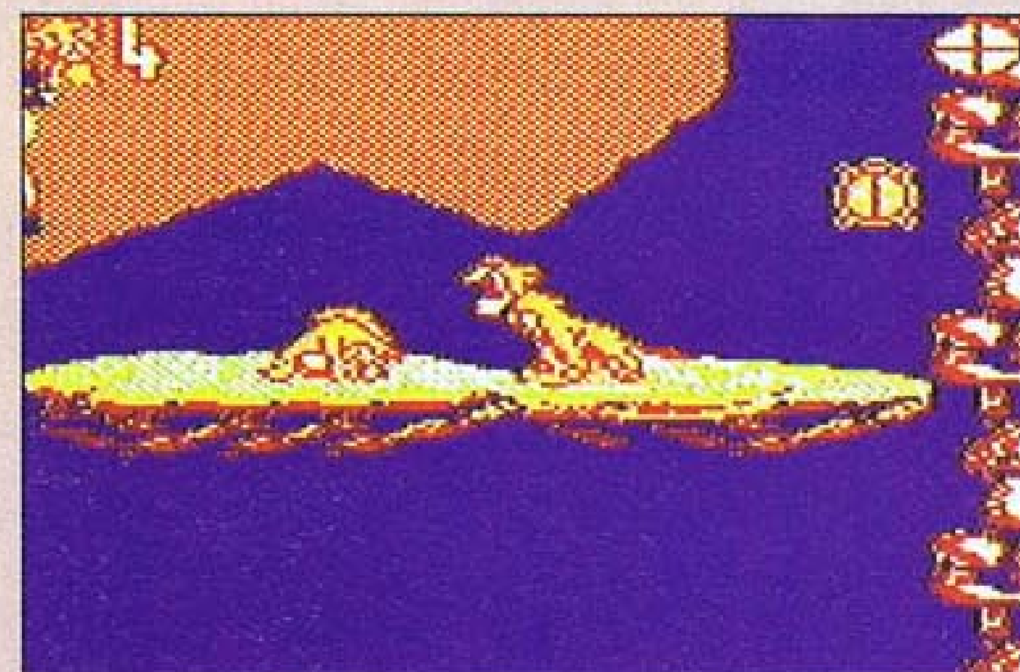




THE LION KING

• Virgin • Game Boy • Plataformas • 2 Megas • Abril •





Diga A. *Los rugidos seguirán siendo el arma más efectiva de Simba cuando todavía sea un cachorro.*

Los rugidos del pequeño Simba todavía no se han apagado en la selva Nintendo. El cachorro de Disney está dispuesto a dar toda la guerra necesaria para que la portátil también reconozca su derecho a ser el rey de Pride Rock.

El 'Rey de la Selva' quiere ser el 'Rey de la portátil'

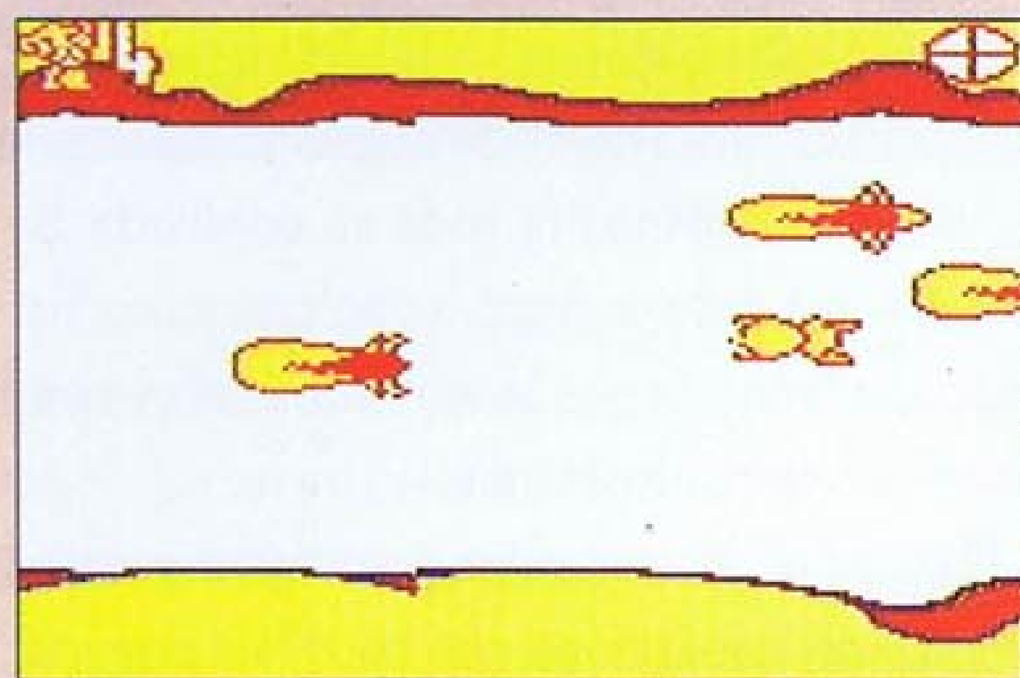
Ya nos extrañaba a nosotros que tardase tanto en llegar; porque no era normal que los de **Disney**, con un producto tan comercial entre sus manos, se **olvidasen** de una parte tan importante de público como son **los usuarios de la portátil Nintendo**.

Este mes por fin nos han confirmado que **The Lion King**, el penúltimo éxito comercial de la factoría de sueños (¡toma topicazo!) va a hacer su aparición en su versión para **Game Boy** por cortesía de **Virgin**.

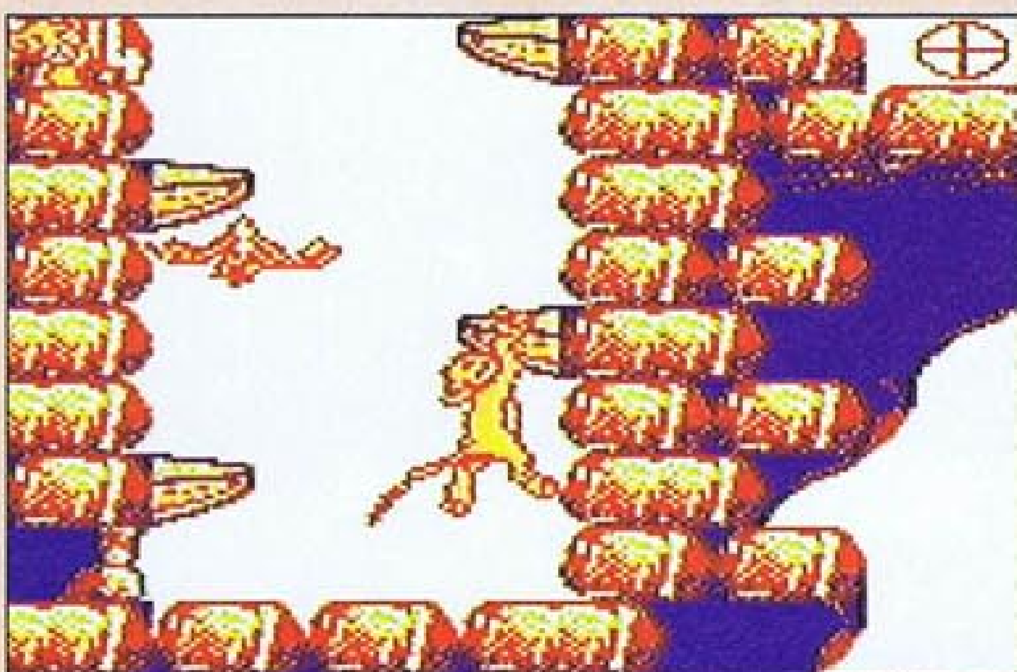
El juego será **una adaptación** casi exacta del que pudisteis disfrutar en la **Super**, fase por fase y situación por situación, **si bien** con las lógicas limitaciones a las que obliga el nuevo soporte: el **mapeado** será **más corto** y un nivel como el de **la estampida**, sin duda el más espectacular en 16 bits, pasará ahora a tener **perspectiva aérea** en vez de frontal.

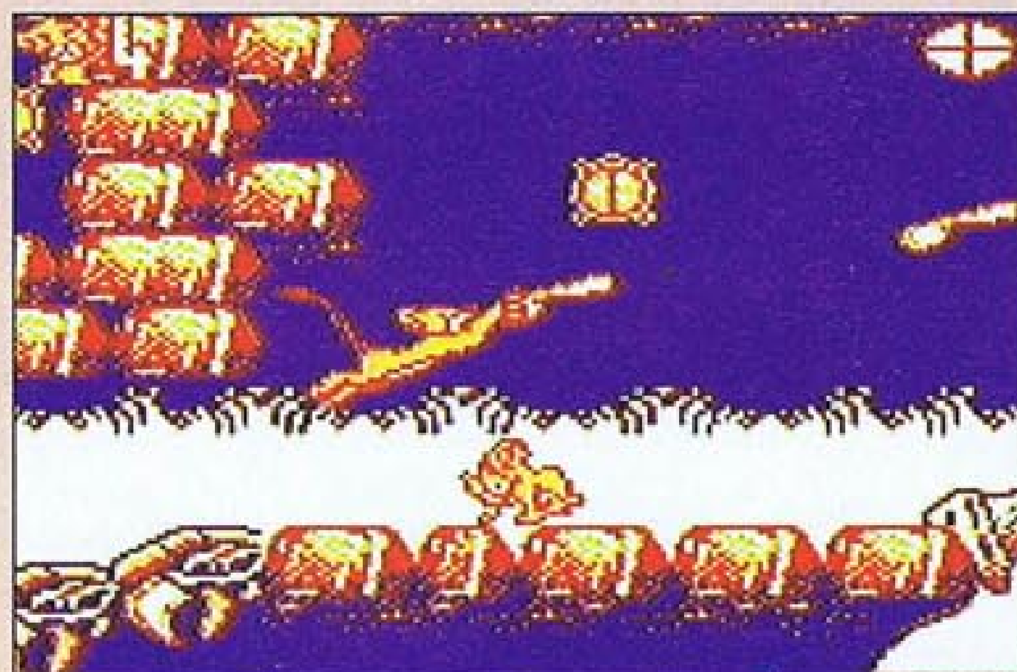
Sin embargo, lo que os sorprenderá por completo (a nosotros nos ha dejado alucinados) será la **casi perfecta animación** del sprite **de Simba**, que correrá, saltará y rugirá, haciendo gala de unos movimientos pocas veces vistos hasta ahora en la pequeña consola.

Será este mismo mes cuando el ciclo de la vida comience de nuevo, si bien ahora resumido **en apenas dos megas**. Maravillas de la naturaleza.



La estampida en Game Boy. *La fase más espectacular del juego de Super cambiará de perspectiva en la portátil.*







Ya estamos todos. *Pumba y Timón también estarán presentes en el juego, protagonizando las fases de bonus.*

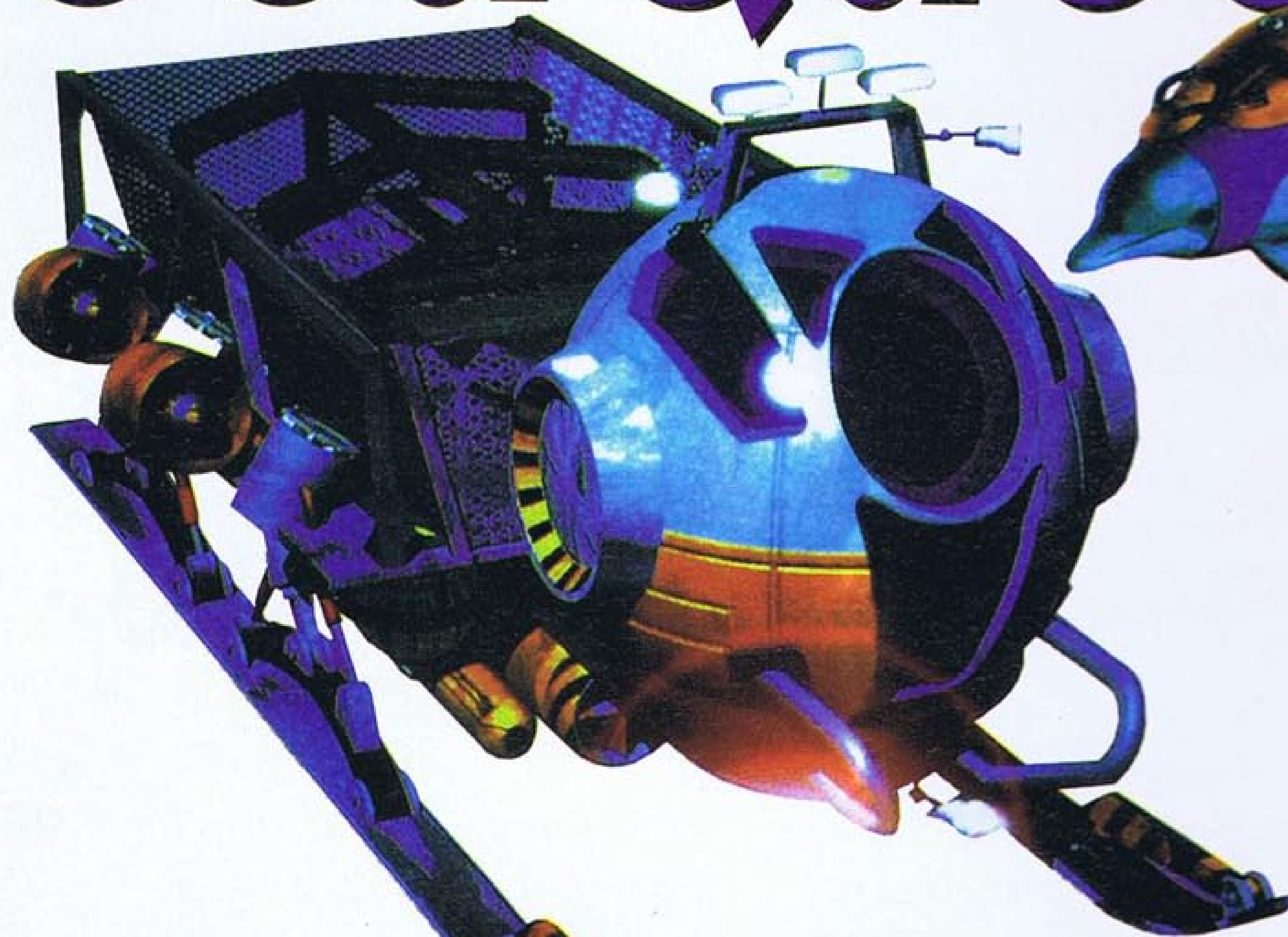
SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





SeaQuest



20.000 aventuras de viaje submarino

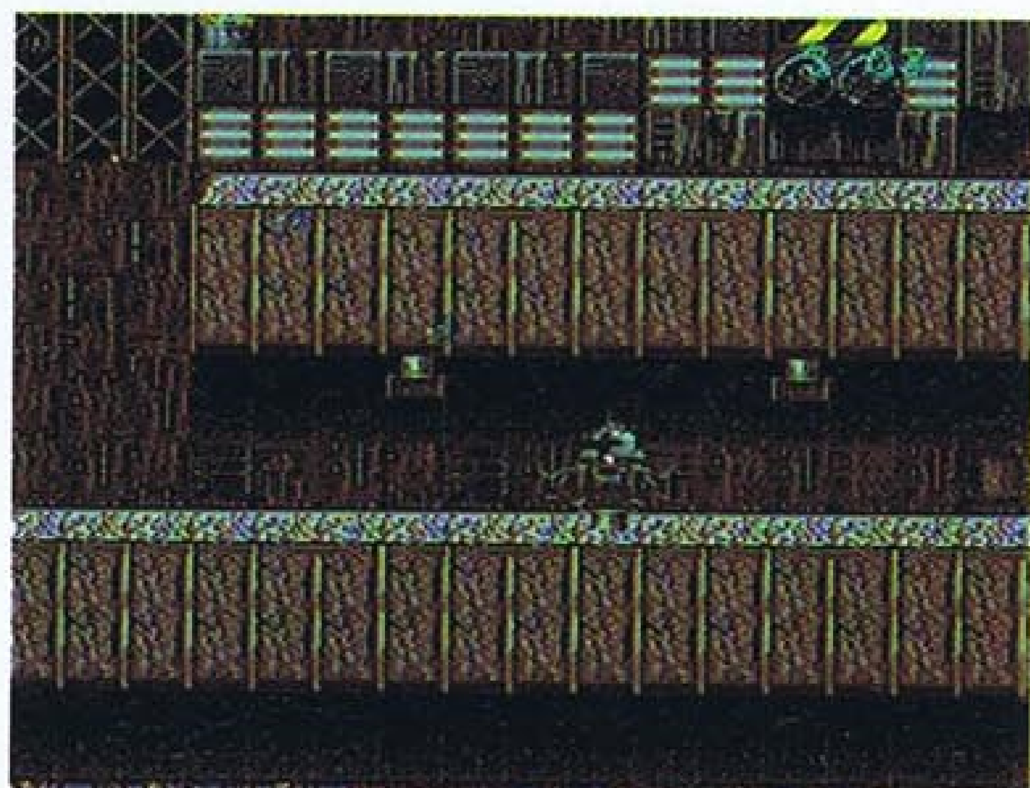
SeaQuest nos ha atacado a todos los 'españolitos' simultáneamente en televisión y en videojuego a lo largo este último mes. En la serie televisiva, titulada aquí **Los vigilantes del fondo del mar**, la compañía de **Spielberg** invirtió mucho dinero, pero la recompensa obtenida ha sido el fracaso más absoluto, al menos en Estados Unidos.

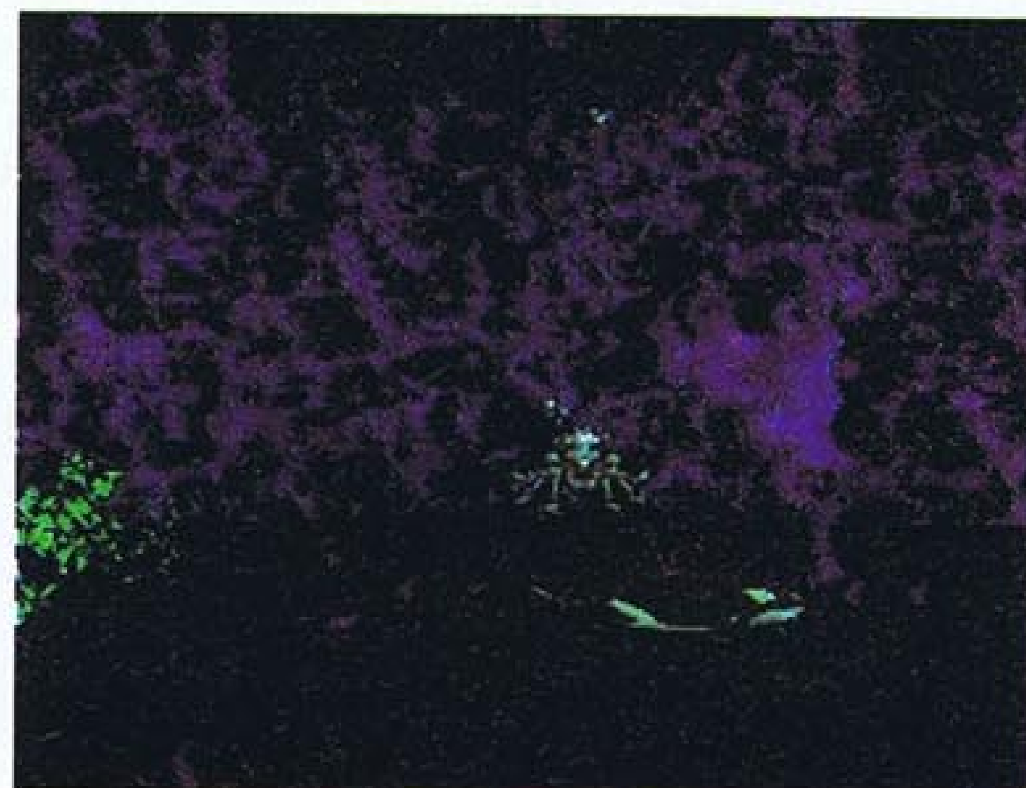
Sin embargo, en el mundo del videojuego estamos absolutamente convencidos de que va a recoger ese éxito no cosechado en la pequeña pantalla porque **'SeaQuest'** es un juego atractivo, que enamora al primer vistazo tanto por sus gráficos como por su soberbia música y que sabe combinar con maestría el sentido aventurero y el estratégico.

Para los que nó sepan de qué va la historia, diremos que **SeaQuest** es el **submarino** más poderoso jamás conocido al que la **UEO** (United Earth Oceans) ha encomendado la misión de salvaguardar la paz y el orden en las profundidades marinas. Para ello cuenta con **las armas más poderosas y el personal militar más cualificado**. Hasta aquí la cosa es más o menos 'tranquilita', pero el sobresalto llega cuando a los creadores del juego proponen al jugador hacer carrera en la Marina.

Así, casi sin comerlo ni beberlo, nos convertimos en un **marinero de segunda clase** en cuyas manos deposita toda su confianza la UEO y que debe ir resolviendo con éxito las distintas misiones que se le encomiendan para ascender hasta **almirante**.

Bien, pues, ya colocados en nuestro puesto de mando, tendremos que patrullar por los fondos marinos, **destruyendo** todos los **sub-**





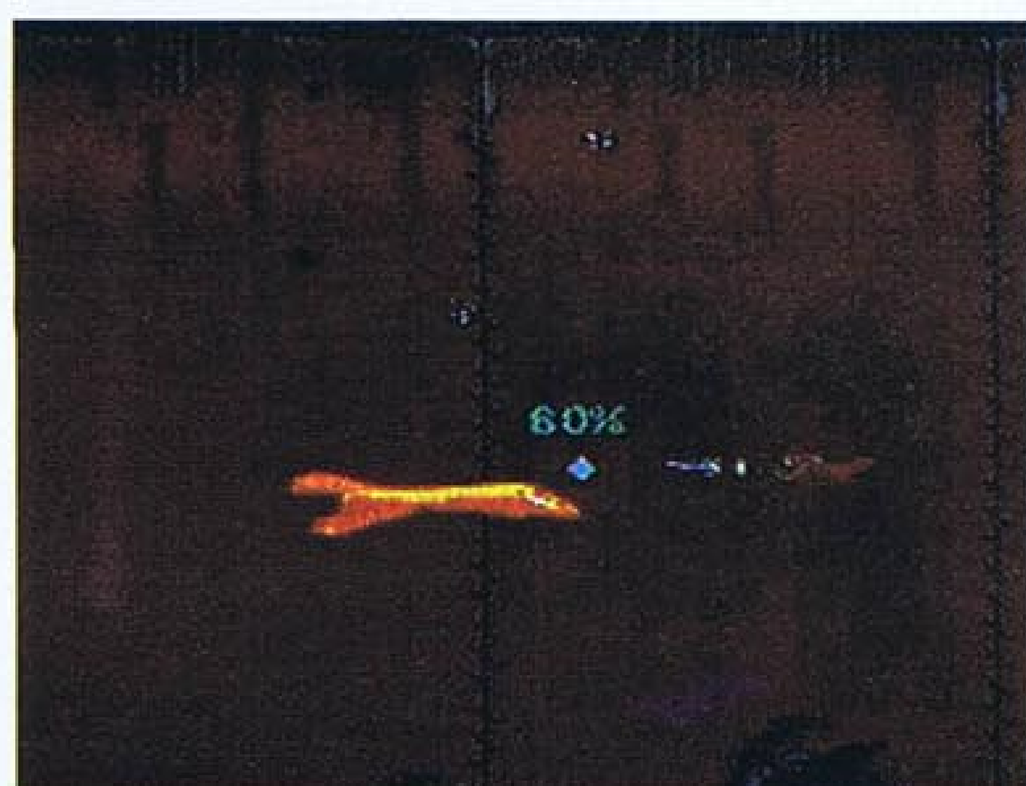
Sentido ecologista. *Si disparamos y destruimos a las orcas, seremos multados. Así que, tened precaución y no os precipitéis disparando a todo lo que se mueve. ¡Paciencia!*



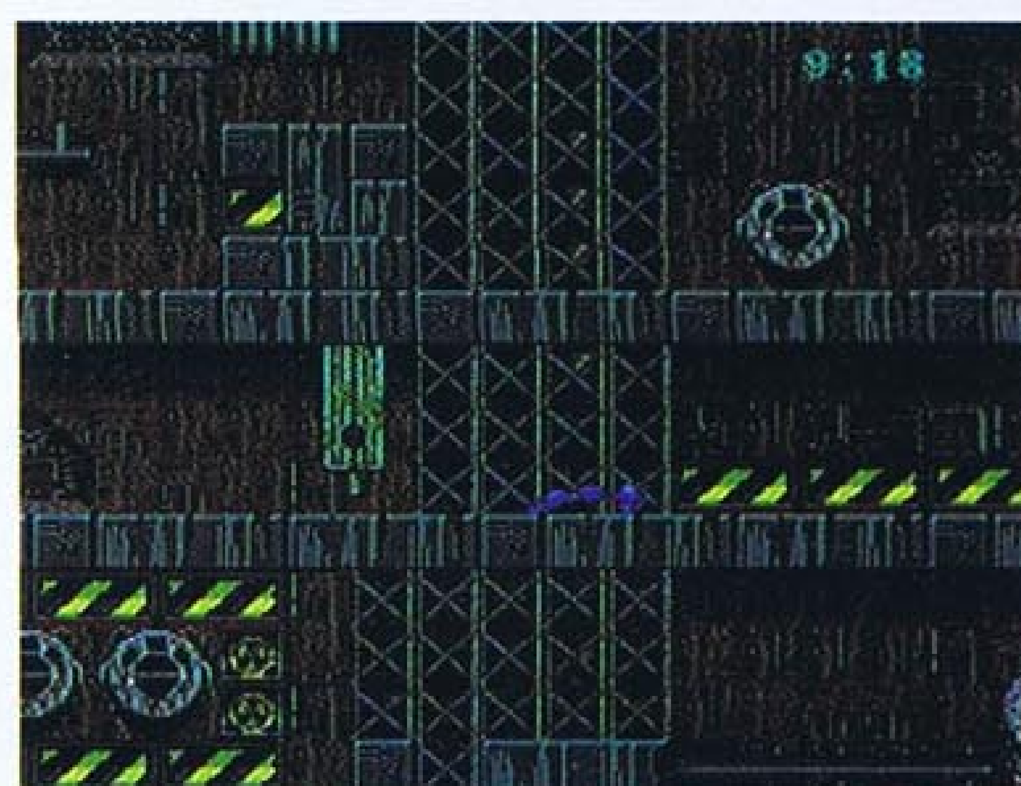
La mesa de operaciones. *Desde aquí controlaremos todas las operaciones del submarino SeaQuest y decidiremos qué es lo que se debe hacer en cada momento del juego.*

Los puntos calientes en SeaQuest

Si en la **sala de mandos** *pulsamos el botón* **NAV,** *aparecerá en nuestra pantalla un* **mapa completo del sector** *en el que se encuentra el SeaQuest en ese momento. En él localizaremos el* **lugar exacto** *en el que está la* **misión** *(las cruces plateadas)* **y** *los lugares que permiten acceder a las* **fases de bonus** *(indicado por las cruces doradas).*



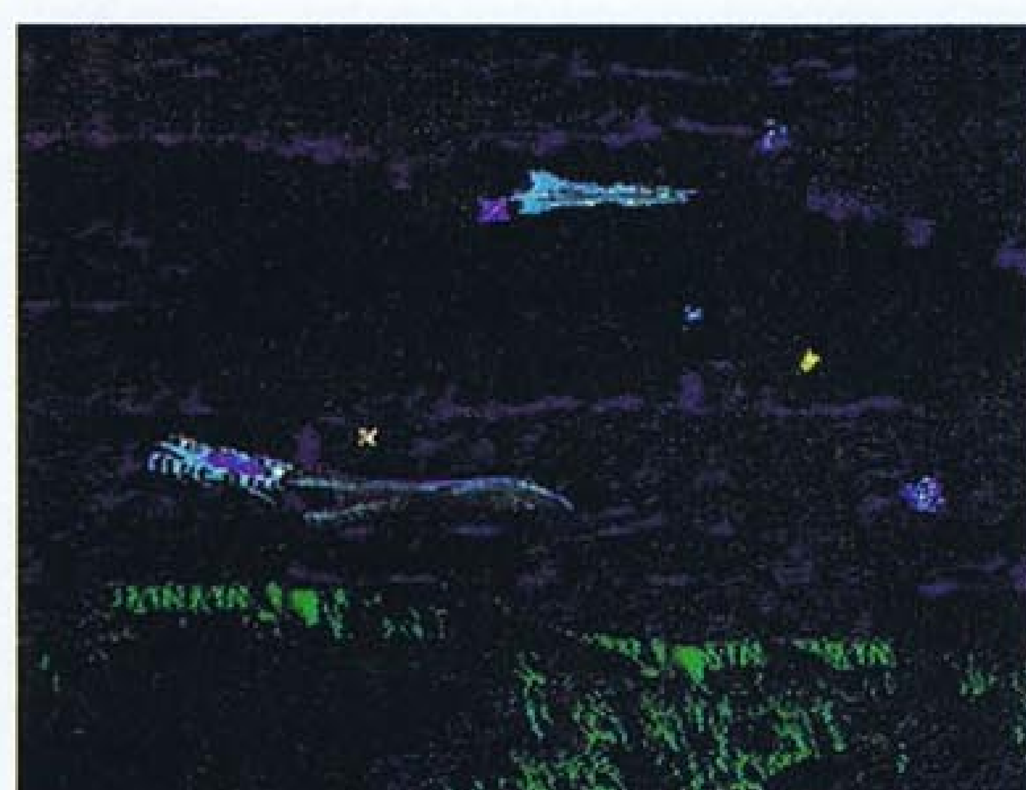
Cuidado con los buzos. *Las acciones de los pequeños buzos pueden resultar muy peligrosas para nuestros efectivos.*

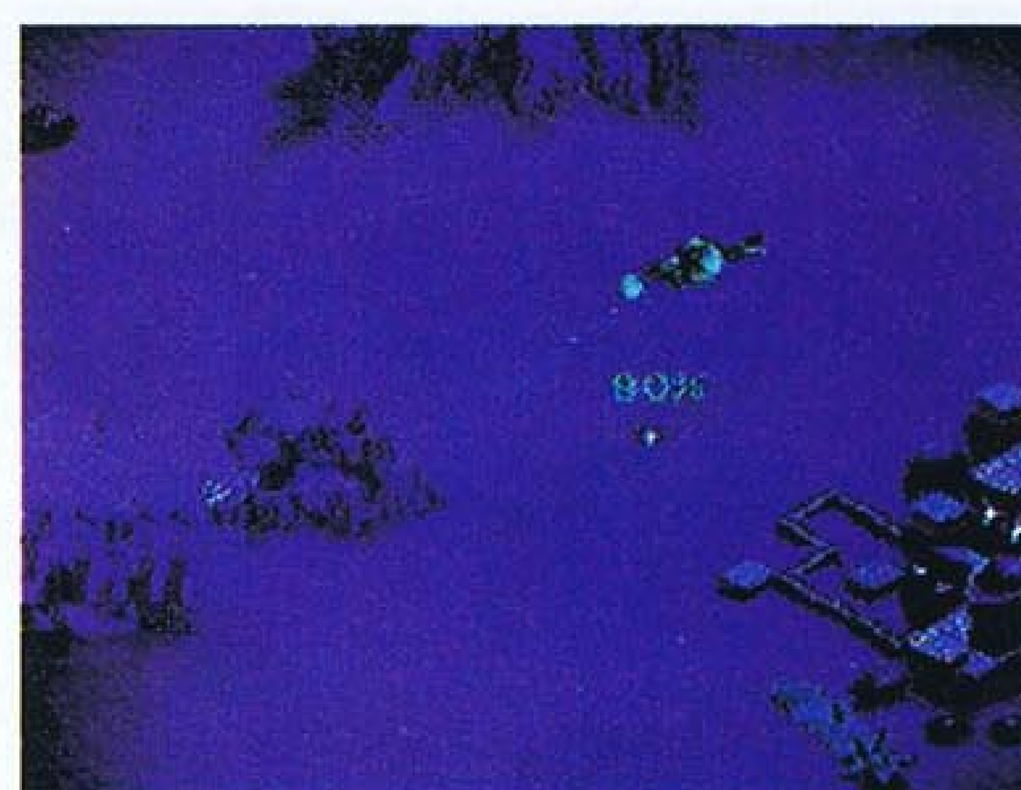


¡Que se me cierra la puerta! *La rapidez para superar todo tipo de obstáculos es uno de los elementos básicos.*



Atención a la energía. *Al ser atacados por los submarinos piratas, la cubierta protectora del SeaQuest se resentirá.*





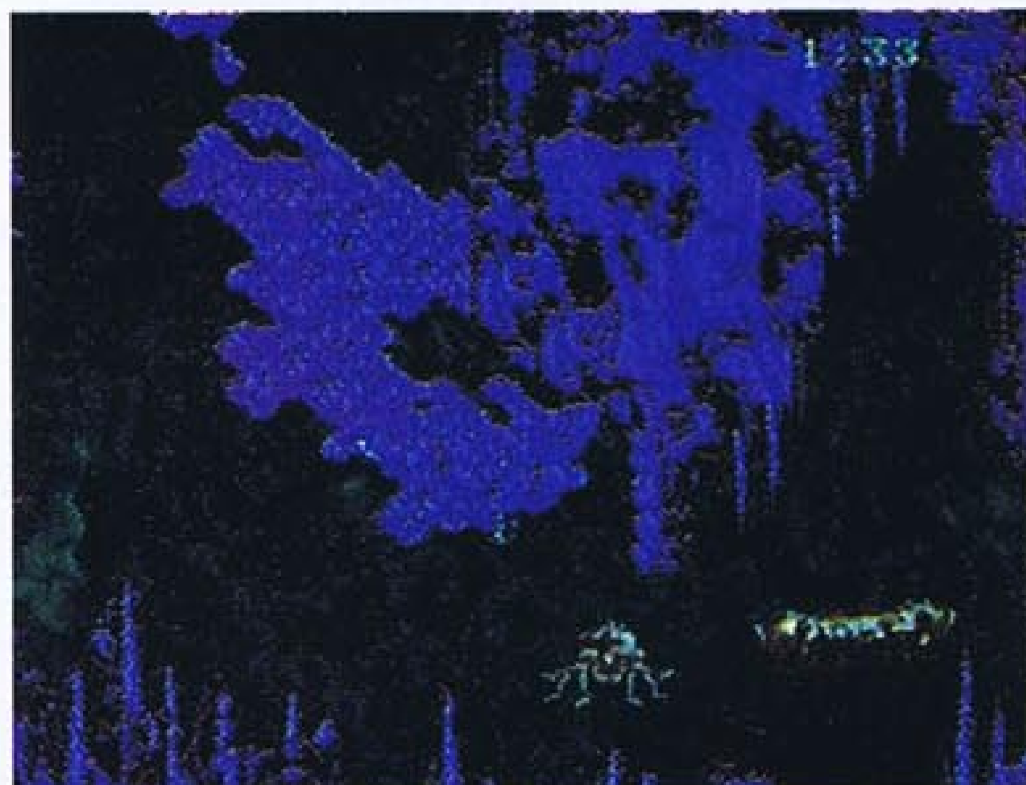


SeaQuest

marinos piratas que amenazan con perturbar la paz y atendiendo a todas las **comunicaciones** que nos llegan desde el exterior, solicitando nuestra presencia. Las **misiones** consisten en **recuperar bidones de plutonio** que pueden contaminar toda la zona, **reparar reactores averiados o realizar cualquier otro tipo de servicio subacuático**, alguno dentro de un período de tiempo determinado. Por supuesto, pueden solicitarnos desde varios sitios al mismo tiempo y, entonces, tendremos que decidir qué requerimiento es más urgente de atender.

Para realizar misiones complicadas y en espacios pequeños, el **SeaQuest** cuenta en su interior con **5 poderosas máquinas y un animal adiestrado** que tendremos que utilizar en equipo ya que cada uno debe desarrollar una tarea dentro de la misma misión.

El **ambiente futurista** perfectamente recreado y la verdadera **sensación de estar** sentado **a los mandos** de las distintas naves que componen el juego elevan hasta cotas altísimas el nivel de **calidad** de este cartucho.



Rescatar a los extraviados. *Ésa será una de las misiones a realizar, combinando la utilización de las distintas máquinas que dispone en su interior el SeaQuest.*



El equipo operativo



STINGER: *Muy rápido, ágil y maniobrable y capaz de* **moverse en todas las direcciones**, *abriendo caminos con su disparo. Se propulsa con su larga cola.*



SPEEDER: *Vehículo acorazado, muy rápido y con* **dos** *poderosas y* **letales armas**. *Pilotado por dos personas. Casi perfecto para el combate con los enemigos.*



CRAB: *Está especialmente ideado para realizar operaciones de* **salvamento**.*y para* **remover sedimentos**. **No** *está equipado para* **disparar**.



SEA TRUCK: *Pesado, duro y lento, pero con* **poderoso armamento**. *Para* **recoger** *objetos del fondo marino y para llevar a cabo misiones de* **salvamento**.

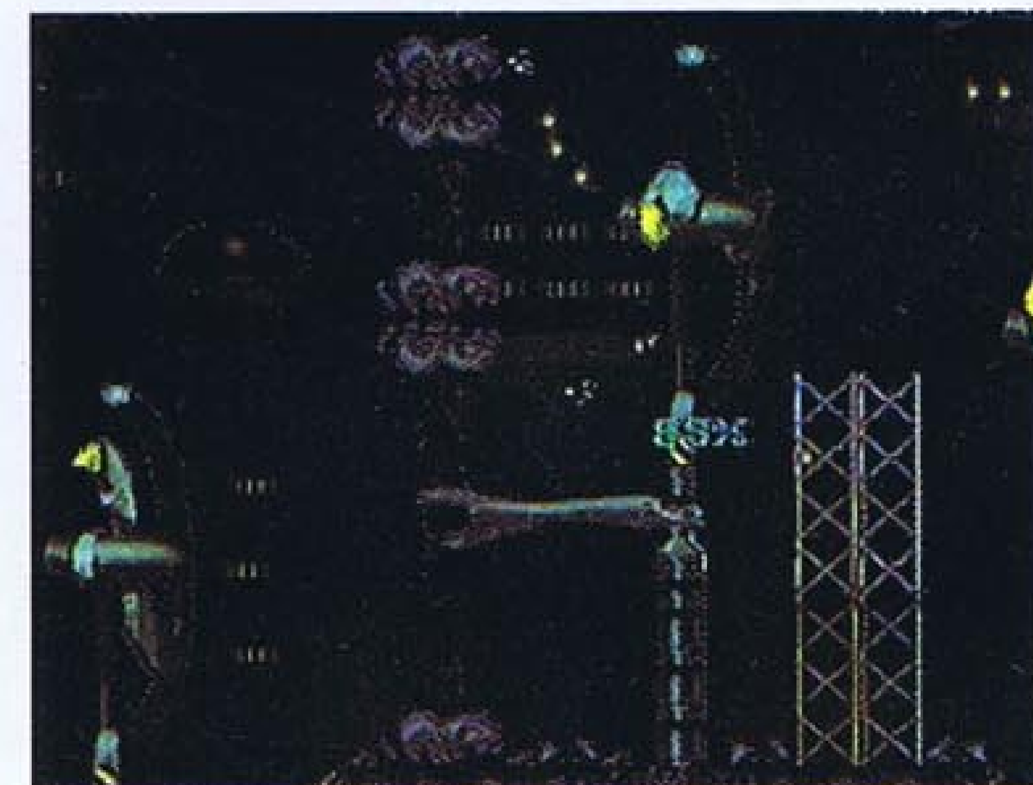


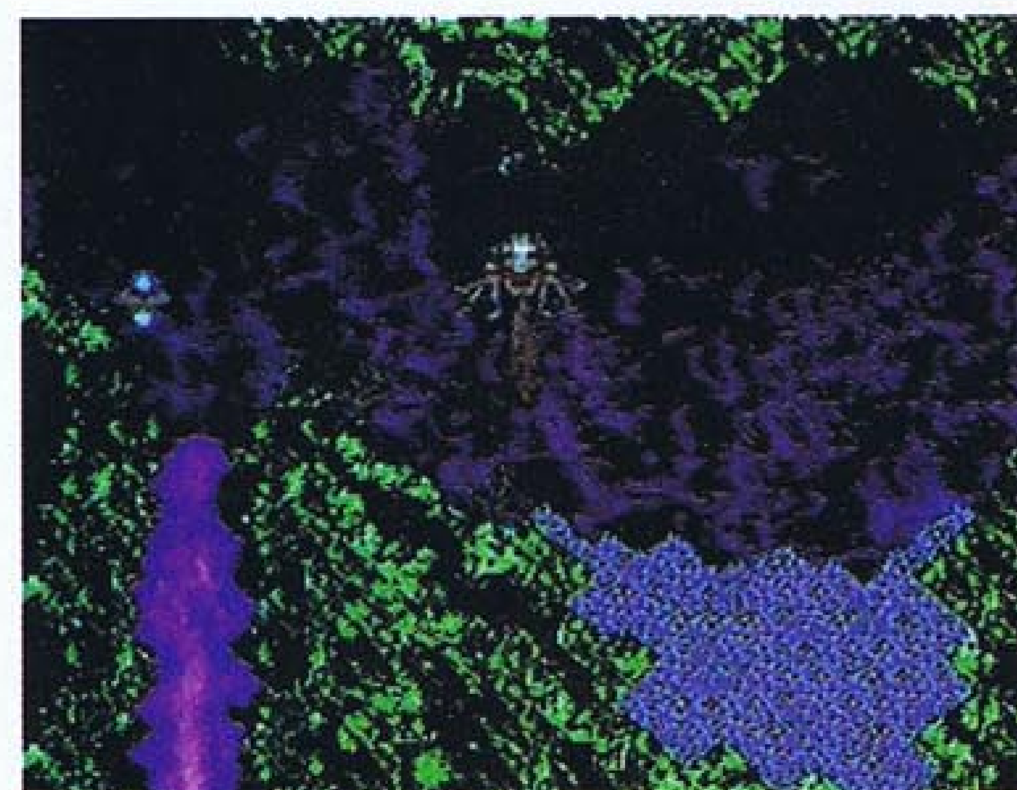
DARWIN: *Este* **delfín** *es ideal para* **activar interruptores**. **Carece** *de* **armas y** *de cualquier tipo de* **protección**. *Su* **rapidez** *es fundamental.*

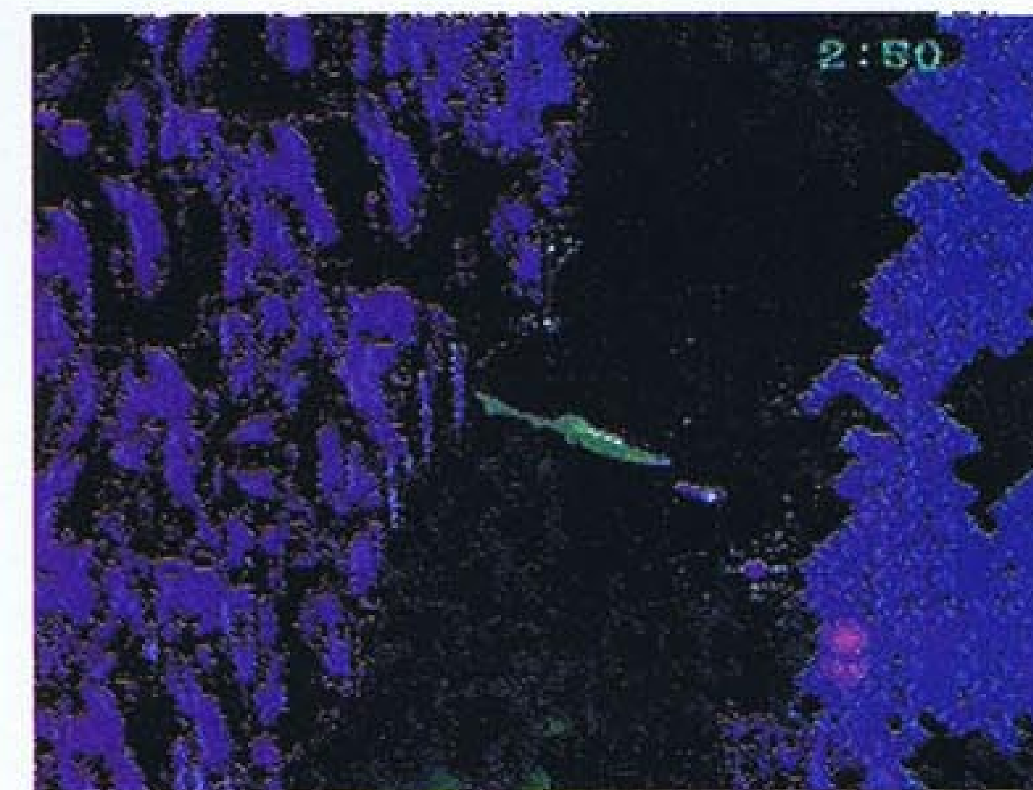


HYPER REALITY PROBE: *Para* **exploración**, **reconocimiento** *y* **reparación** *en situaciones peligrosas. También puede* **activar interruptores**.



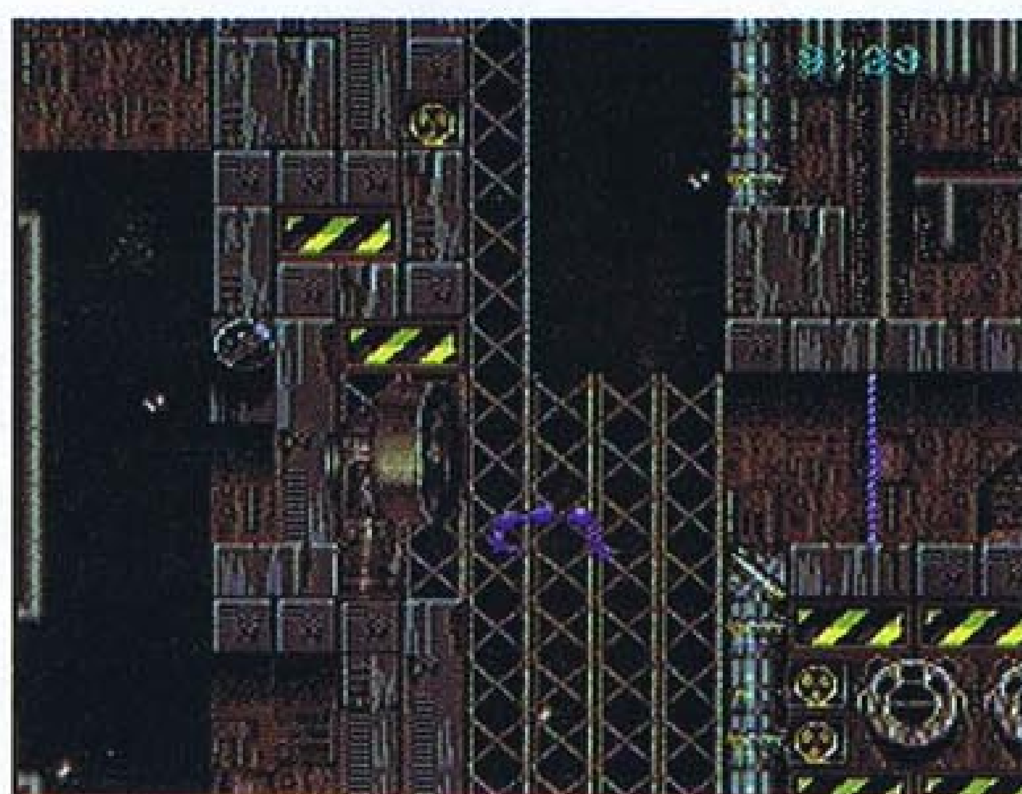




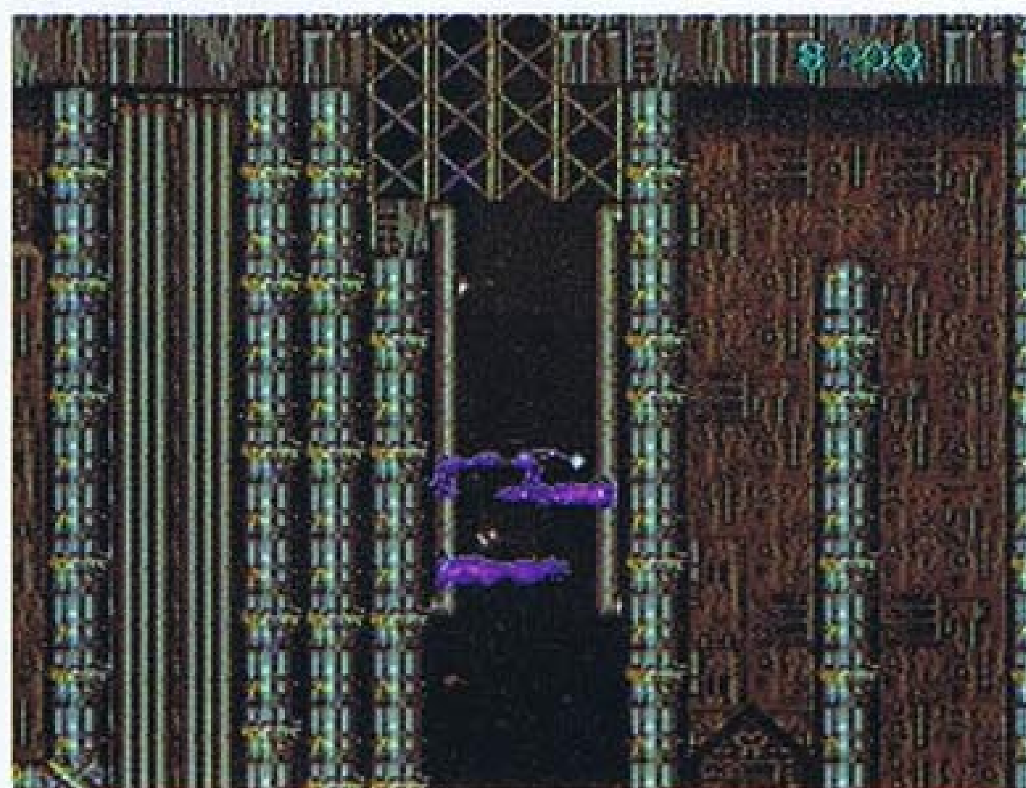




Escudo radiactivo. *Para ser invulnerable a la radiactividad, debemos protegernos con un escudo que sólo obtendremos al darnos un bañito en la caldera de esta imagen.*



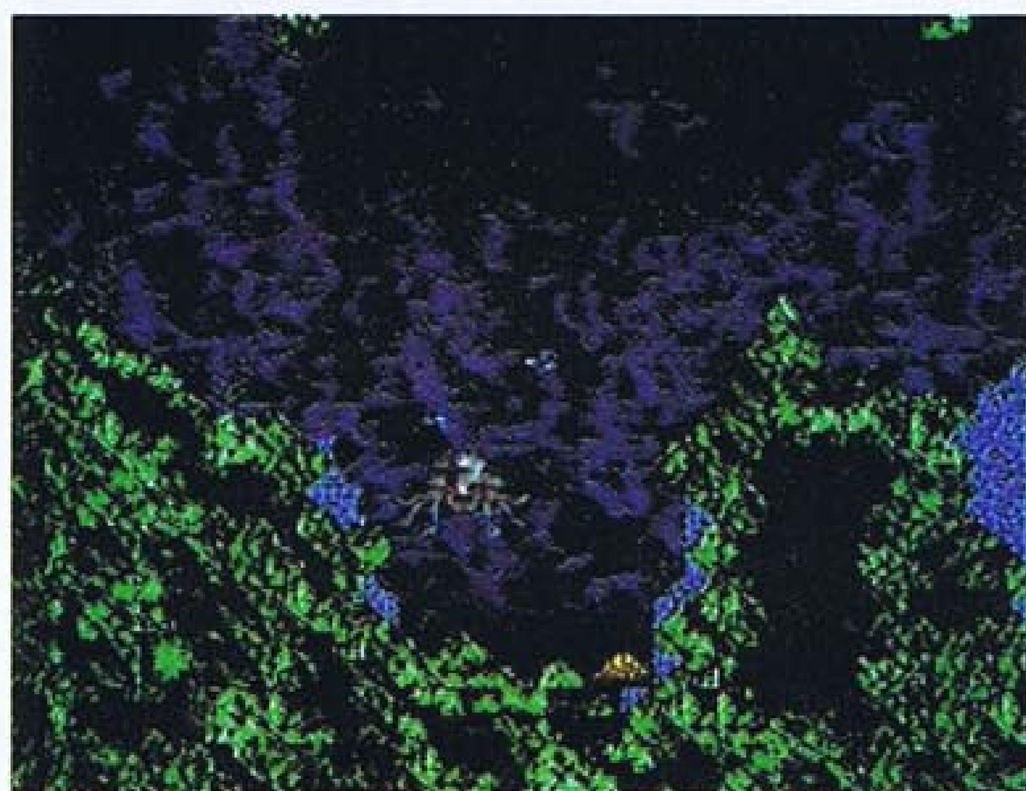
La turbina nos ayudará. *Cuando esté activada, hay que colocarse delante de ella y apretar a fondo el acelerador para atravesar la puerta que se oculta tras el rayo láser.*



Hay que soldar los escapes. *Con el Hyper Reality Probe se deben ir soldando todos los escapes existentes, como el de la imagen, para evitar que revienten los distintos reactores.*



El almacén de repuestos. *En la pantalla de Info, se nos comunicará la misión y podremos, además, comprar el vehículo o armamento deseado, siempre que tengamos dinero.*





ESTÁ EN ACCIÓN

- *El sentido estratégico y aventurero.*
- *La calidad de la música.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Lo complicado de algunas misiones.*
- *Passwords sin continuación.*







THQ
Malibu games

Megas: **16** Vidas: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
A los mandos de un submarino, viviremos aventuras en el fondo del océano. En ellas no falta el shoot'em-up necesario para cumplimentar las misiones.

• Desarrollo:
Se compone de distintos sectores en los que hay que llevar a cabo con éxito determinadas misiones, empezando, eso sí, por el orden que vosotros deseéis.

• Tecnología:
Destaca, sobre todo, la excelente calidad que atesora en los sonidos y en la recreación del efecto del agua submarina. Este aspecto está muy conseguido.

• Duración:
El hecho de que se termine el juego cuando se fracasa en una sola misión y la ausencia de continuaciones hacen que el juego sea de los largos de verdad.

GRAFICOS — **84**
Buena calidad, pero demasiado oscuros. Los sprites tampoco son de gran tamaño.

SONIDO — **92**
La música es una mezcla entre la de Galáctica y la de Star Trek. Todo un lujazo.

MOVIMIENTO — **82**
El dominio de algunos de los minisubmarinos y, sobre todo, de Darwin es difícil.

JUGABILIDAD — **89**
La necesidad de combinar el uso de las distintas naves para cumplir las misiones es un hecho que acrecienta su jugabilidad.

ENTRETENIMIENTO — **88**
Realmente logra que el jugador tenga una intensa sensación de estar viviendo una aventura en el fondo del mar.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Lo mejor es que consigue que el jugador se crea verdaderamente que está pilotando la nave, tanto cuando lucha contra los barcos piratas como cuando realiza las distintas misiones. El juego es atractivo por los gráficos y por la melodía, pero atrae mucho más por las alternativas que ofrece y por la elección del vehículo o animal ideal para cada misión. Lástima que contenga objetivos casi imposibles de lograr.

Recomendación
Aventureros y fanáticos del mundo submarino.

85

Según cuenta una vieja leyenda, alguna vez, en alguna época perdida y en un mundo muy lejano al nuestro, existió un **universo habitado** únicamente por **monociclos**; ya sabéis: esos pedales unidos a una rueda a los que se les ha incorporado un sillín. Allí, como en todo universo que se precie, existía un ente que aglutinaba todo el poder y no le **faltaba** de nada, excepto **el amor** de una joven diosa, cuya belleza y bondad eran exageradas.

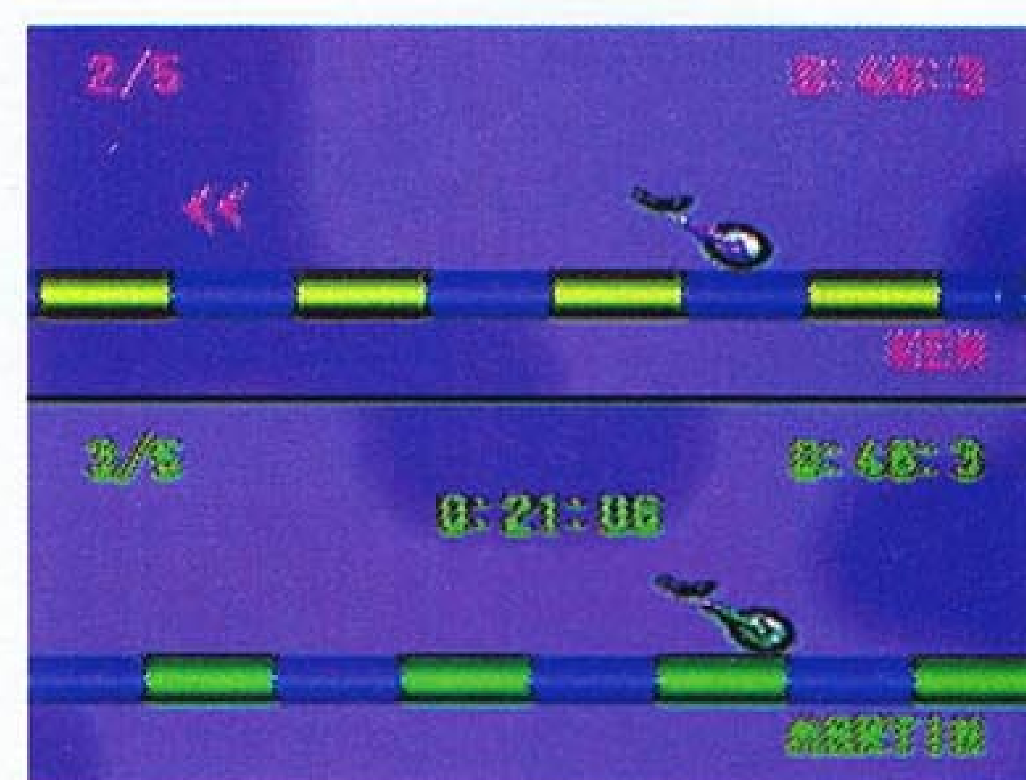
Para impresionarla y alcanzar así los favores de tan deseada dama, el **Unidios**, nombre con el que se designaba al ente, decidió organizar los más grandes juegos de monociclos de toda la historia, en los que éstos competirían casi a muerte entre sí para obtener la victoria. En ellos, participarían todos los monociclos que lo desearan, pero **únicamente los 16 más** diestros, arriesgados y sobre todo veloces **accederían a la fase final**. El vencedor de todos ellos sería considerado, a partir de entonces, como **semi-dios** y pasaría a tener **todo tipo de privilegios**.

De esta historia, de la que estamos seguros que jamás habéis oído hablar, el equipo de **Nintendo/DMA** ha extraído el argumento para sacar a la luz su último y excelente juego de carreras conocido en Europa como **'Unirally'**. En él, los protagonistas son, claro, monociclos que corren y compiten con sus iguales a lo largo de estrechas y peligrosas pistas.

En Unirally aparecen de inicio **cuatro circuitos a elegir,** que se componen de



No falta el split screen. *La pantalla partida está presente tanto en el modo dos jugadores como en la opción versus.*



Más rápido, más rápido. *Eso parecen querer decir los monociclos al tiempo que inclinan su "cuerpo" hacia delante.*

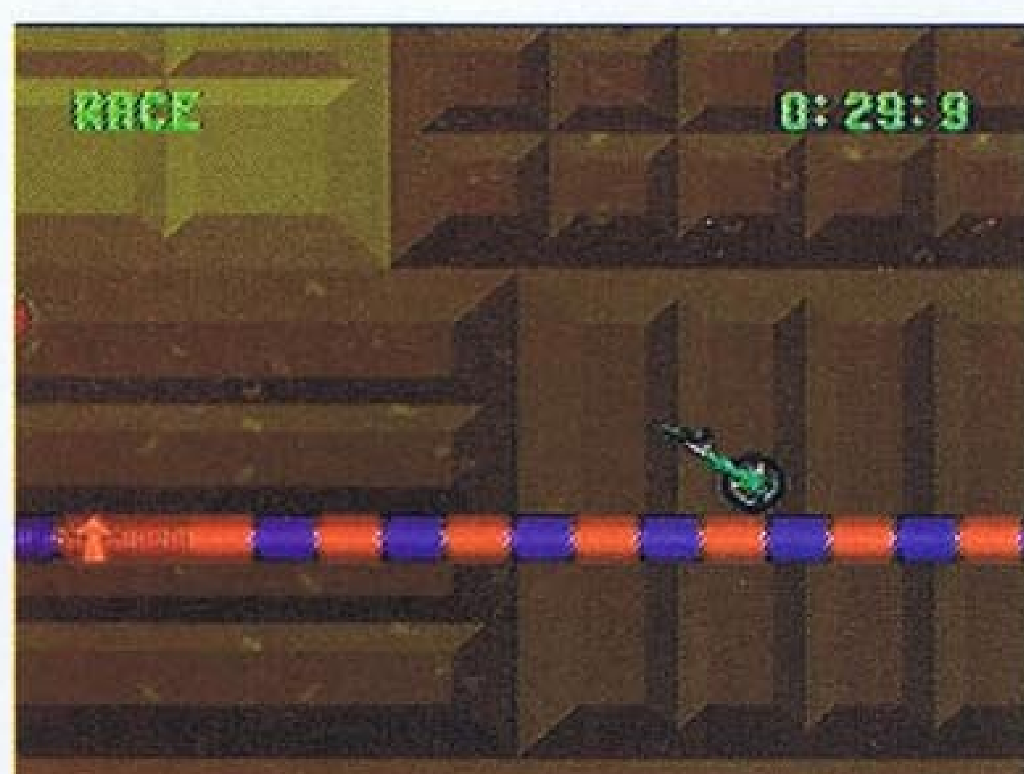




Unirally

"Silicon" ataca de nuevo con la velocidad por testigo









¡Es la locura! Estos monociclos son capaces de llegar hasta cielo con tal de hacer extraordinarias piruetas.



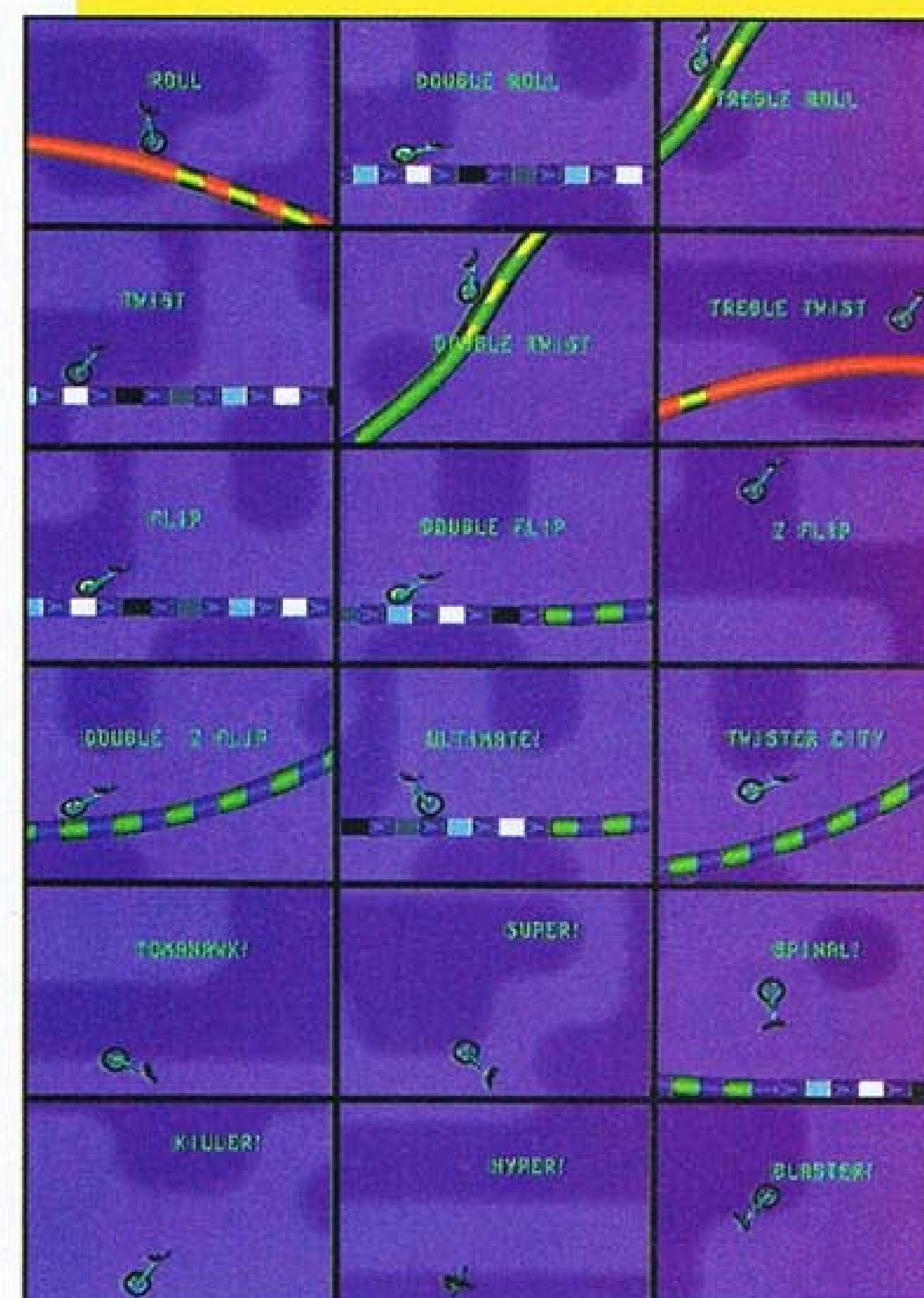
Para los estudiosos de las estadísticas. Cada uno de los monociclos se presenta con un completo cuadro porcentual.





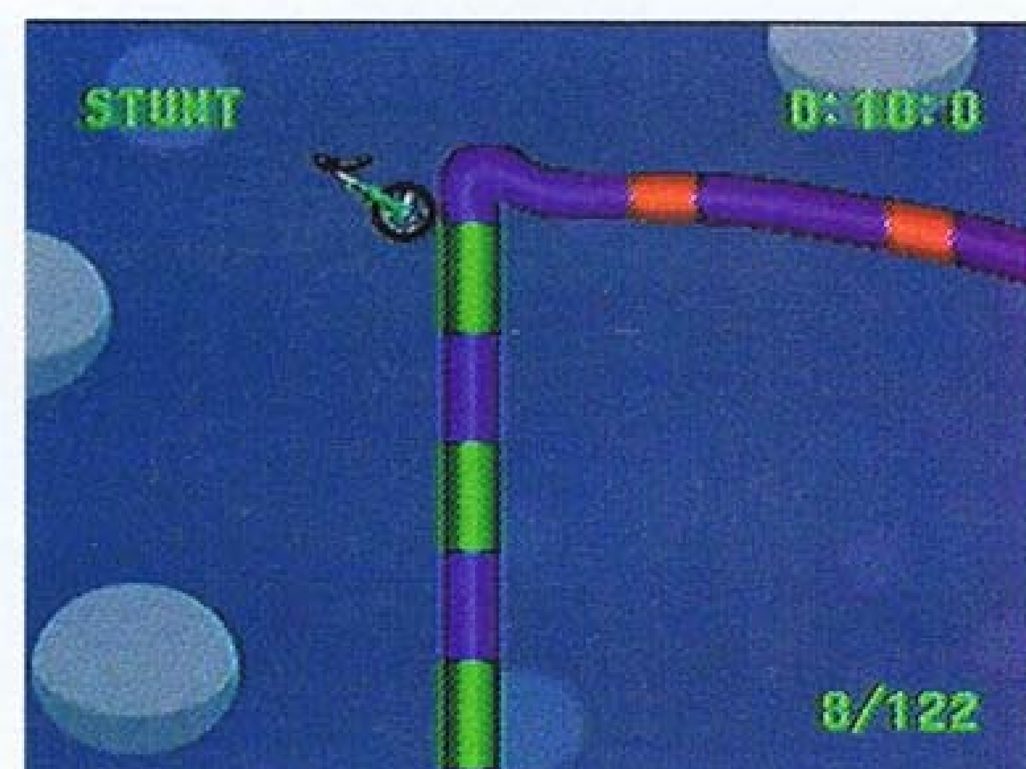
¡Has visto qué acrobacias!

Sólo una pequeña muestra de la cantidad de **piruetas** espectaculares que se pueden realizar en el juego. Y todas proporcionan más velocidad.



ESTÁ EN ACCIÓN

- La sensación de velocidad.
- La excelente animación de los monociclos.



Una fauna de circuitos

Al empezar a jugar aparecerán únicamente cuatro circuitos: **Crawler, Shuffler, Walker y Hopper.** Bastará con que consigamos alcanzar la medalla de bronce en todos ellos para que nos aparezcan otros dos nuevos: **Junper y Bounder**. Por si seis circuitos no fueran suficientes, **'Unirally'** nos reserva aún dos más: **Runner y Sprinter**. Sólo para los más expertos y avezados conductores de monociclos que se crean capaces de realizar **giros y piruetas**, casi más propias de dioses, queda reservado **el noveno** y último circuito del juego, al que se accede si se poseen absolutamente **todas las medallas**.







Unirally

cinco pruebas cada uno. **En cuatro** de esas cinco pruebas, en las que también se puede elegir por **dónde empezar**, se disputan **carreras** compitiendo con **otro monociclo;** y **en la quinta**, se deben realizar **piruetas y acrobacias** con el fin de sumar puntos hasta alcanzar una determinada cifra impuesta por la máquina.

Cuando se completa un circuito, se nos entrega una medalla de **bronce**; si lo volvemos a cubrir, la medalla será de **plata;** y si vencemos por tercera vez, la medalla será de **oro**. El **nivel de dificultad** de las pruebas irá **aumentando progresivamente** según luchemos por obtener una medalla u otra. Sin embargo, bastará con obtener el metal de bronce en los cuatro circuitos iniciales para que, por arte de magia, nos aparezcan **dos circuitos más** de composición idéntica a los anteriores, y luego otros dos más **hasta totalizar ocho**. Para alcanzar el noveno y último circuito, hay que completar los anteriores.

El juego ofrece la posibilidad de que participen **dos jugadores**, a *split screen*, que recorrerán todos los circuitos con todas las pruebas para ir acumulando victorias. Por su parte, en el ***Modo Versus*** también se recorrerán todos los circuitos, pero **el perdedor** deberá **cambiar** obligatoriamente **su monociclo**, mientras que el vencedor podrá mantener el suyo. Al final de cada carrera, aparecerá un **detallado gráfico** en el que se refleja el tanto por ciento de **victorias** y **derrotas** de cada vehículo. Además, se puede jugar en el ***Modo Liga,*** en el que pueden participar hasta **8 jugadores en seis ligas diferentes**.

Atención a los colores de la pista



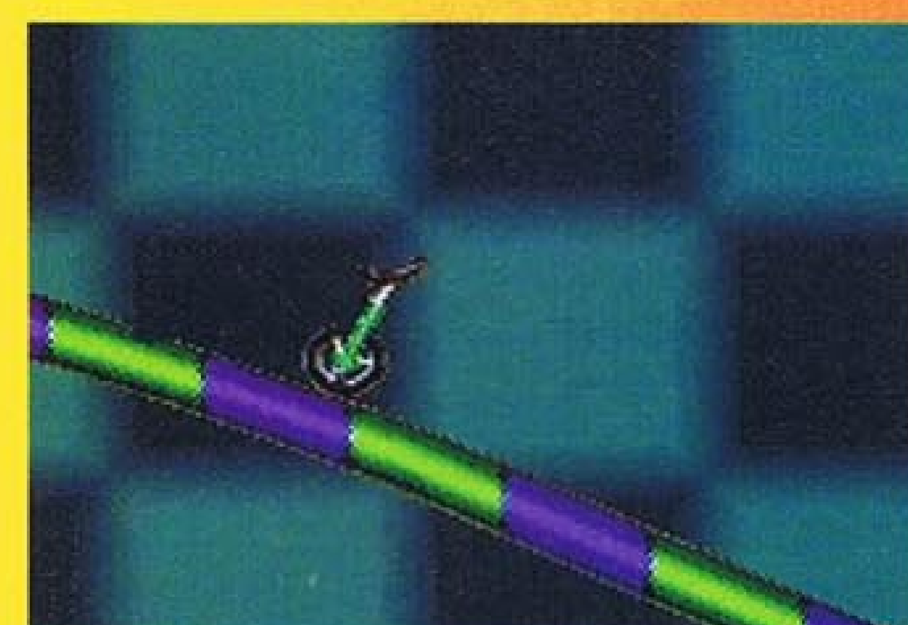
Si tienes la desgracia de caer en uno de estos **"pegajosos"** *lugares, tu monociclo quedará frenado. Estos puntos vienen siempre precedidos de unas* **franjas naranjas y amarillas**.



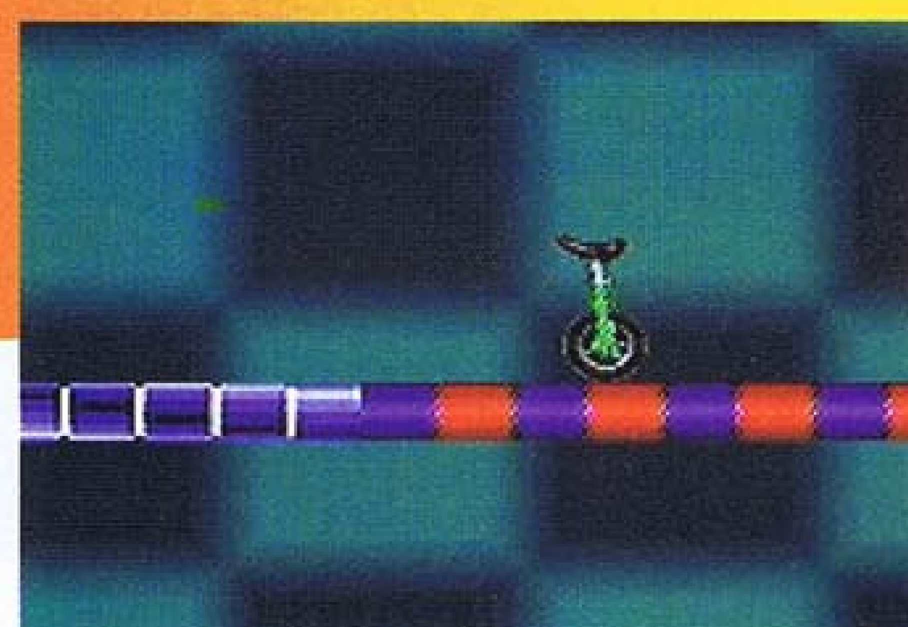
Sobre **las flechas intermitentes** *que aparecen en el circuit, no podemos realizar salto ni movimiento alguno. Únicamente podremos correr* **en la dirección que** *nos* **indican**.



En esta ocasión, serán las **franjas azules y amarillas** *las que anuncian que ya está muy* **próxima** *la línea de* **llegada**; *así que, en ese momento, habrá que realizar el último esfuerzo para llegar el primero.*

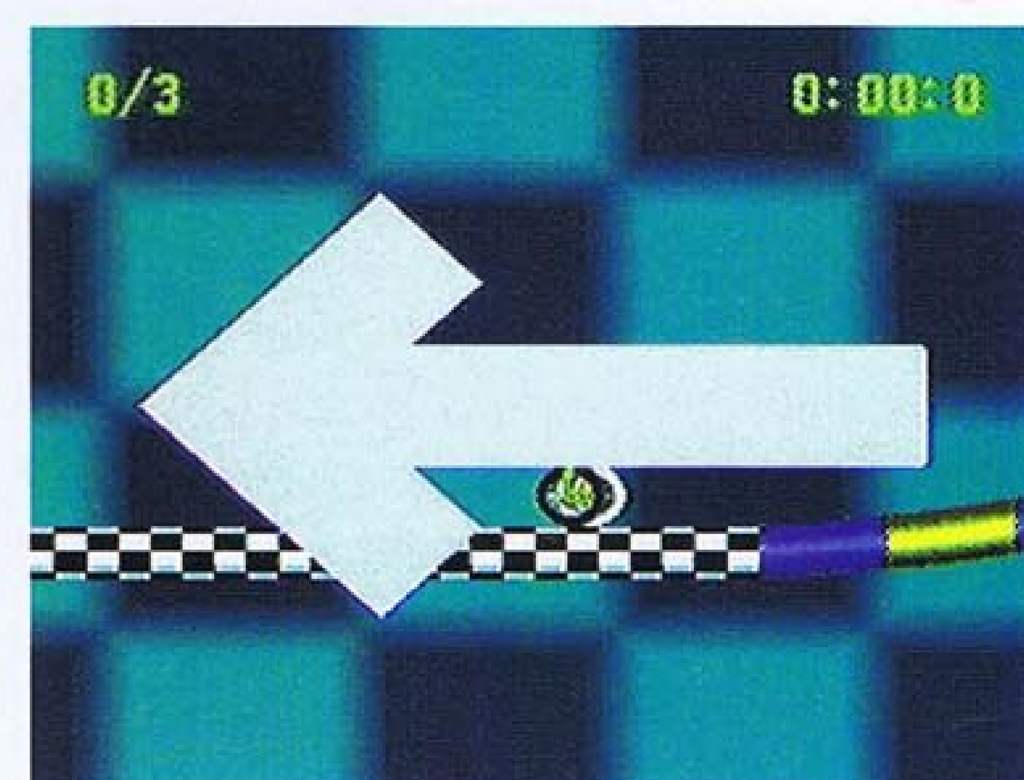


No pueden faltar las zonas en las que **el jugador** *deje volar* **su imaginación** *y realice todo tipo de piruetas, acrobacias y demás locuras con la finalidad de alcanzar más velocidad. En estos puntos, la* **pista** *se vuelve* **azul y verde**.



Cuando nos acercamos a zonas consideradas como **peligrosas,** *en las que es mejor sólo correr y no realizar ningún alarde, el recorrido se coloreará con franjas* **rojas y azules**.

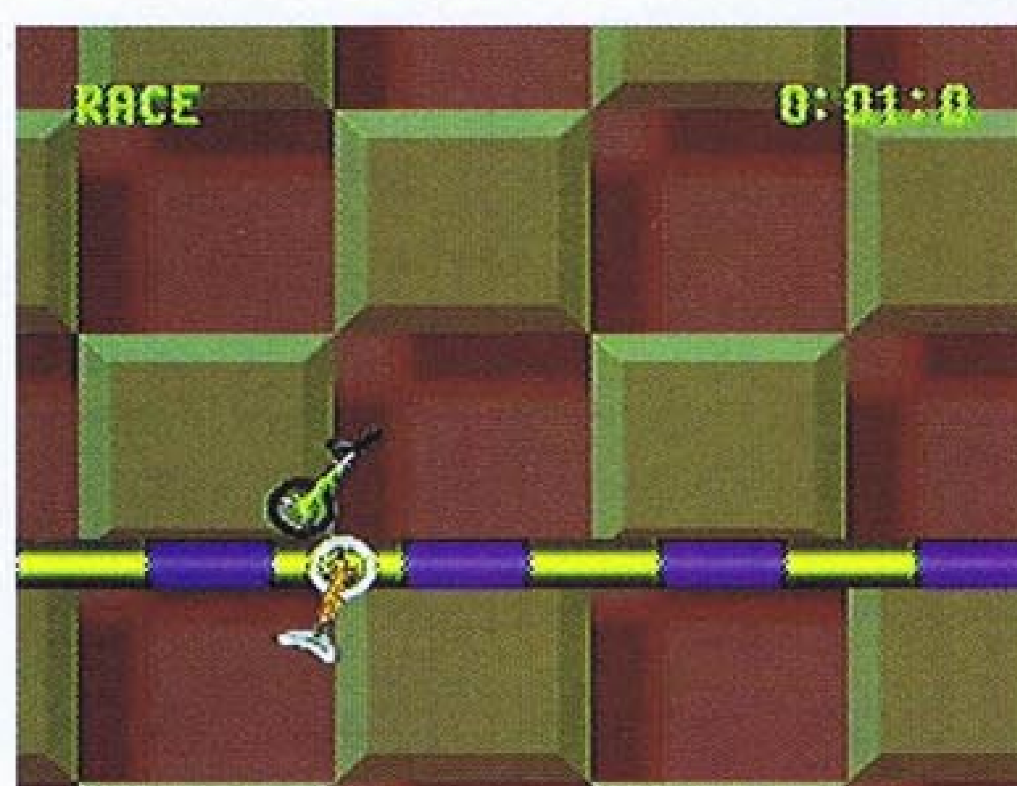




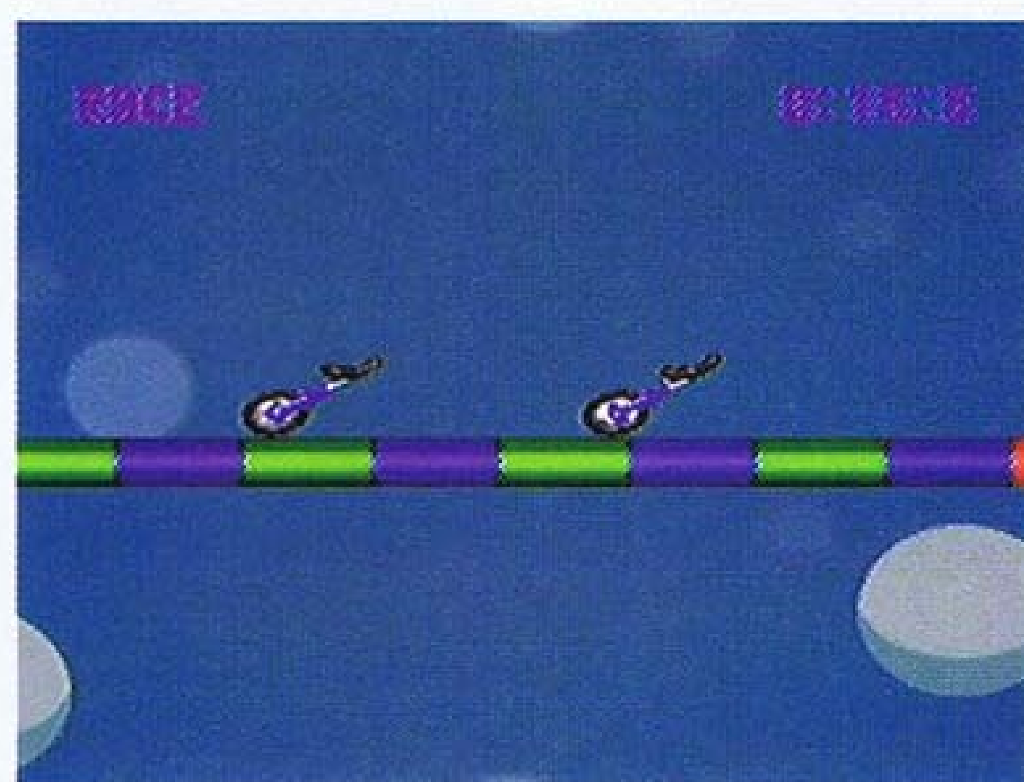
SKIER

	X1		X2		X3		X4	
	1P	2P	1P	2P	1P	2P	1P	2P
ROLL:	3	0	1	0	0	2	0	0
FLIP:	0	0	0	0	0	2	0	0
TWST:	0	1	1	0	1	0	0	0
ZEE:	1	1	1	0	0	0	0	0
MEGA:	0	0	0	0	0	0	0	0

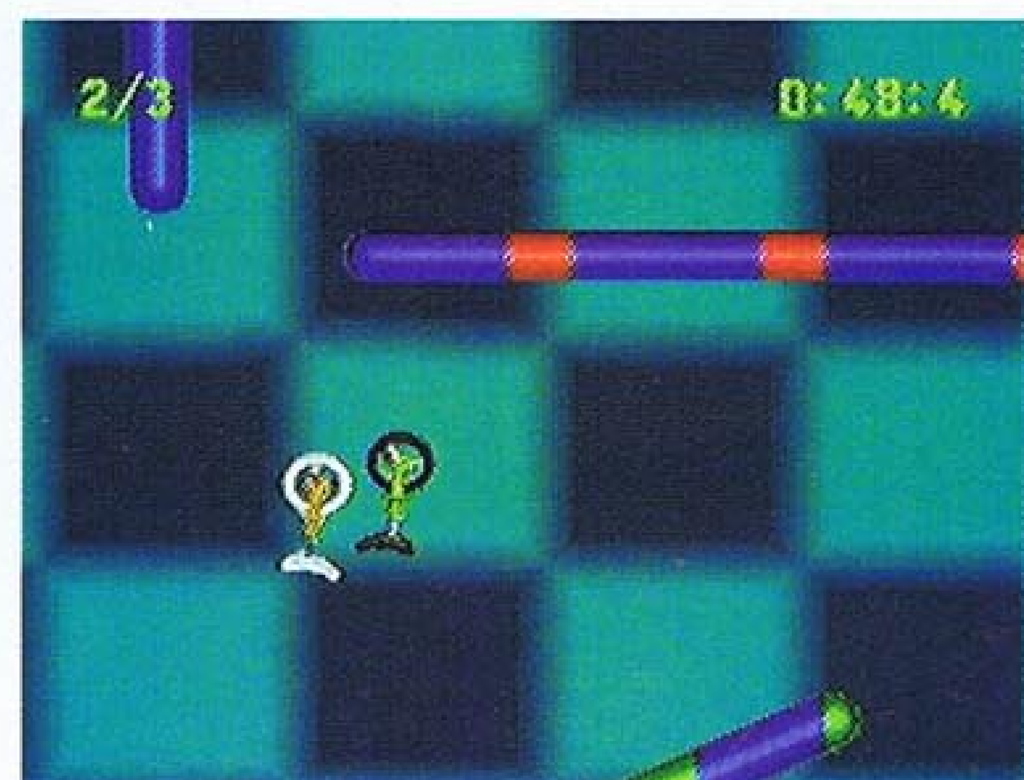
CRAIG : 217
1P ROBBIE : 51
2P ANDREW : 80

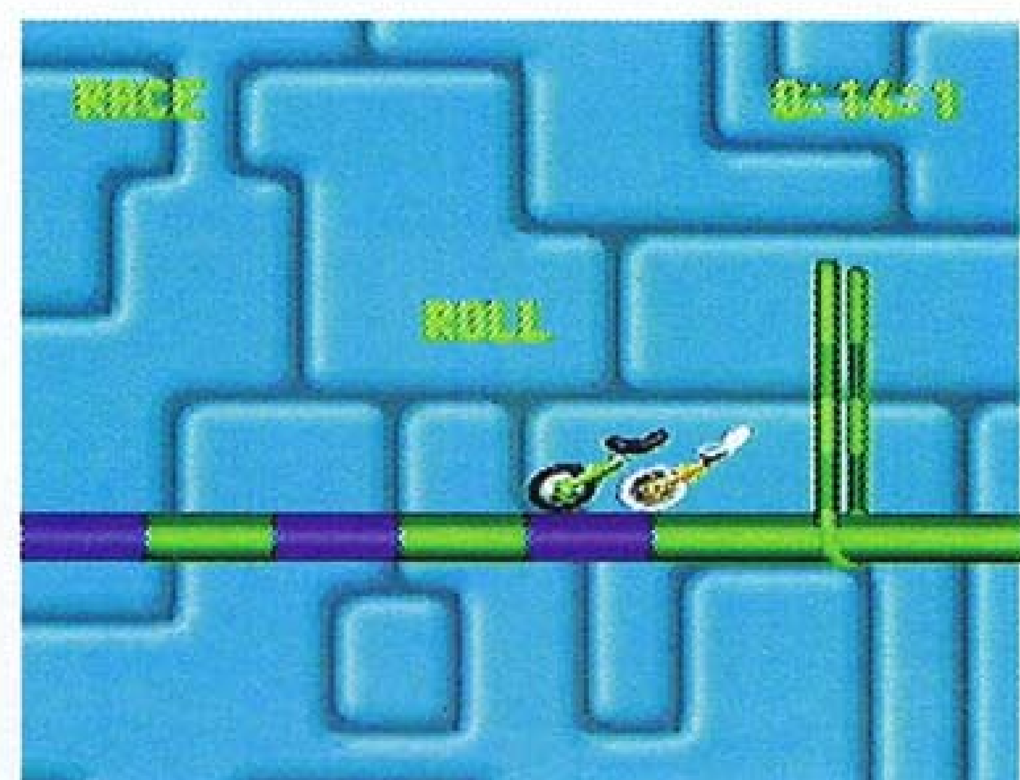






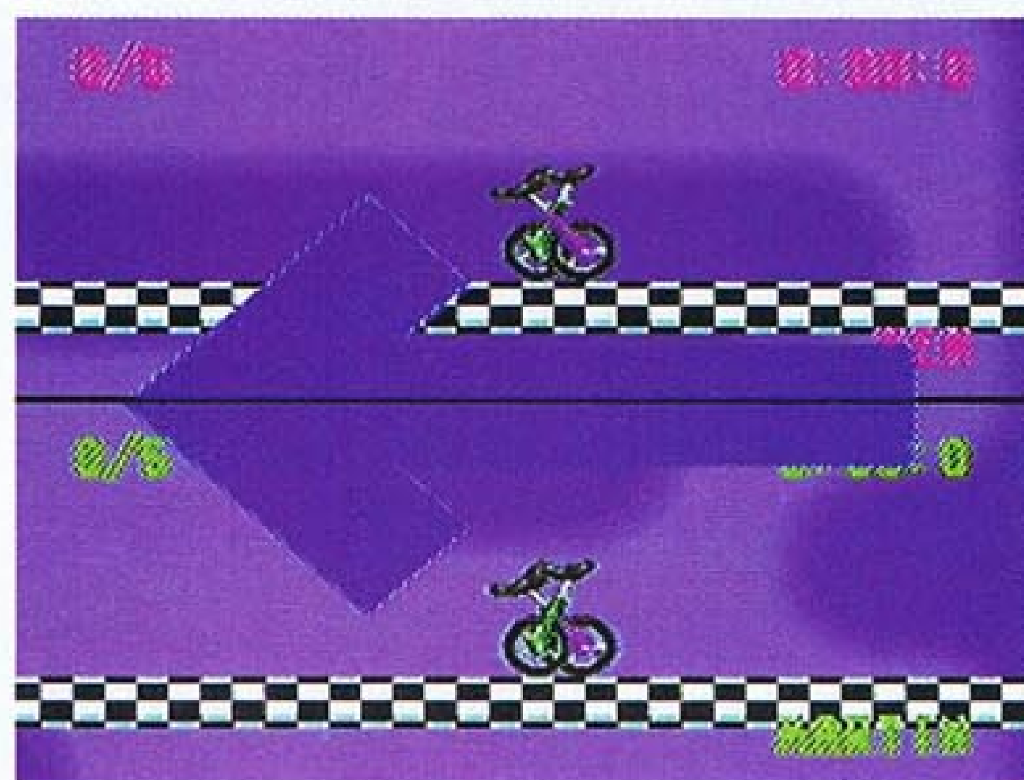
VS CHAMPIONS				
PLAYER	UNI	WINS	TODAY	(%)
KEN		6	2	75%
MARTIN		1	1	100%
MIKE		0	0	0%
ANDREW		2	0	40%
MELISSA		3	0	60%
AMY		0	0	0%
MALCOLM		0	0	0%
MICHELLE		0	0	0%

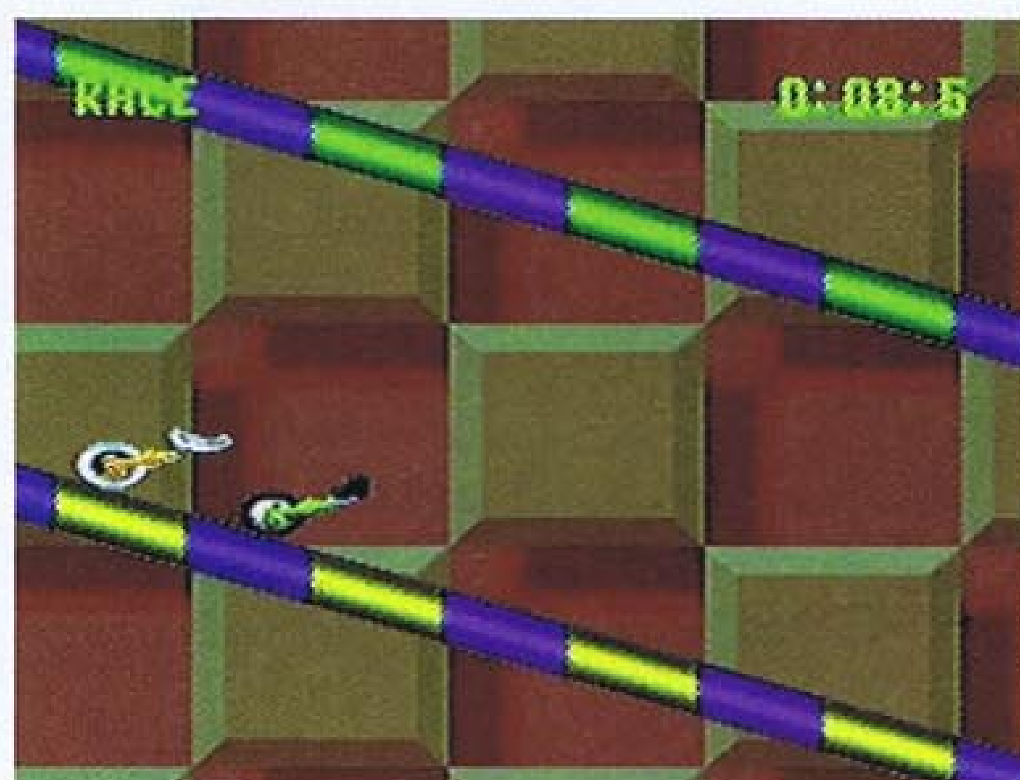




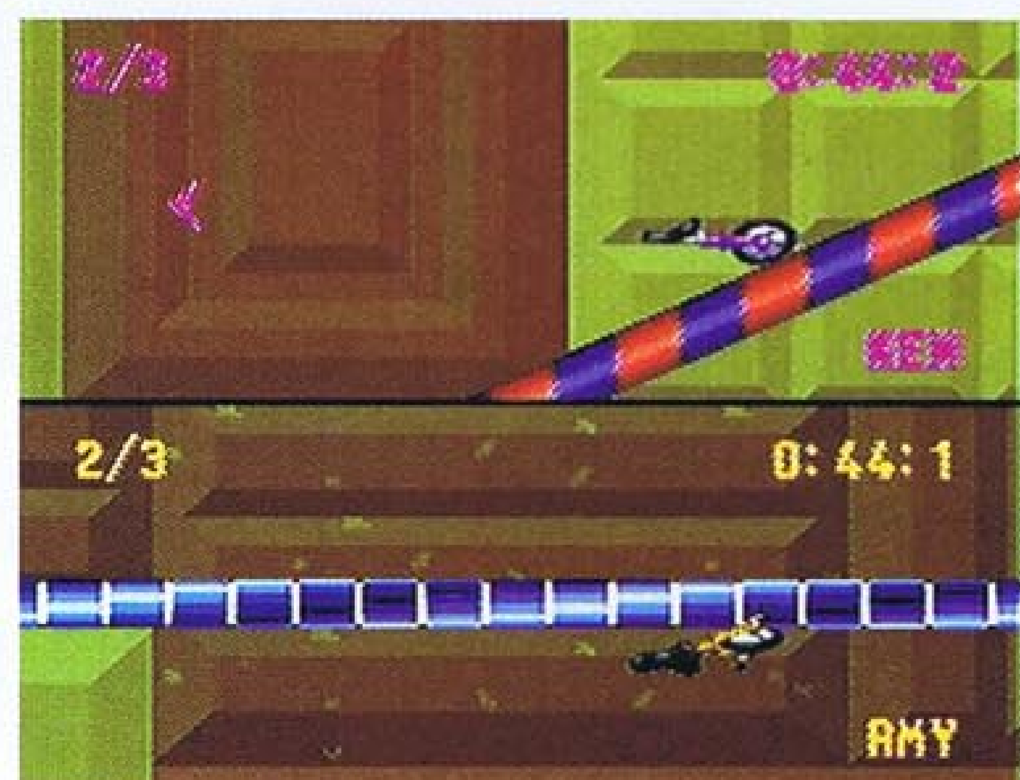
¡Que me mareooo! *Los monociclos también tendrán que avanzar sillín abajo para no perder la estela del rival de turno.*

Controles de tiempo. *A lo largo del circuito existen diferentes puntos como éste en los que se toman los tiempos.*



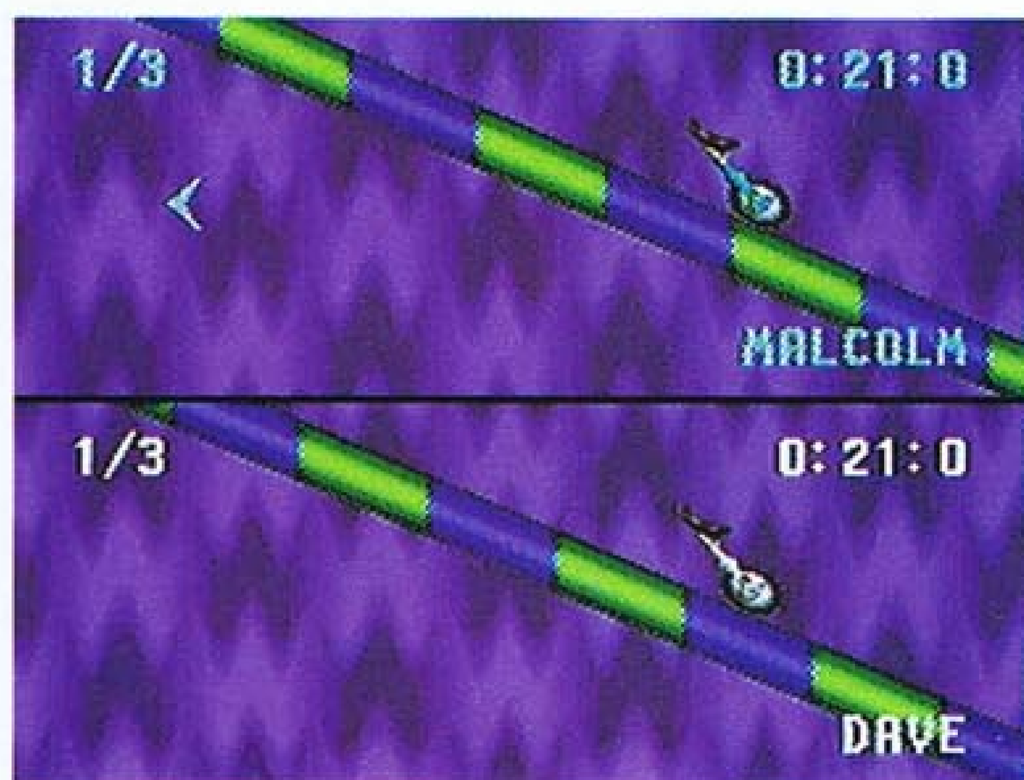


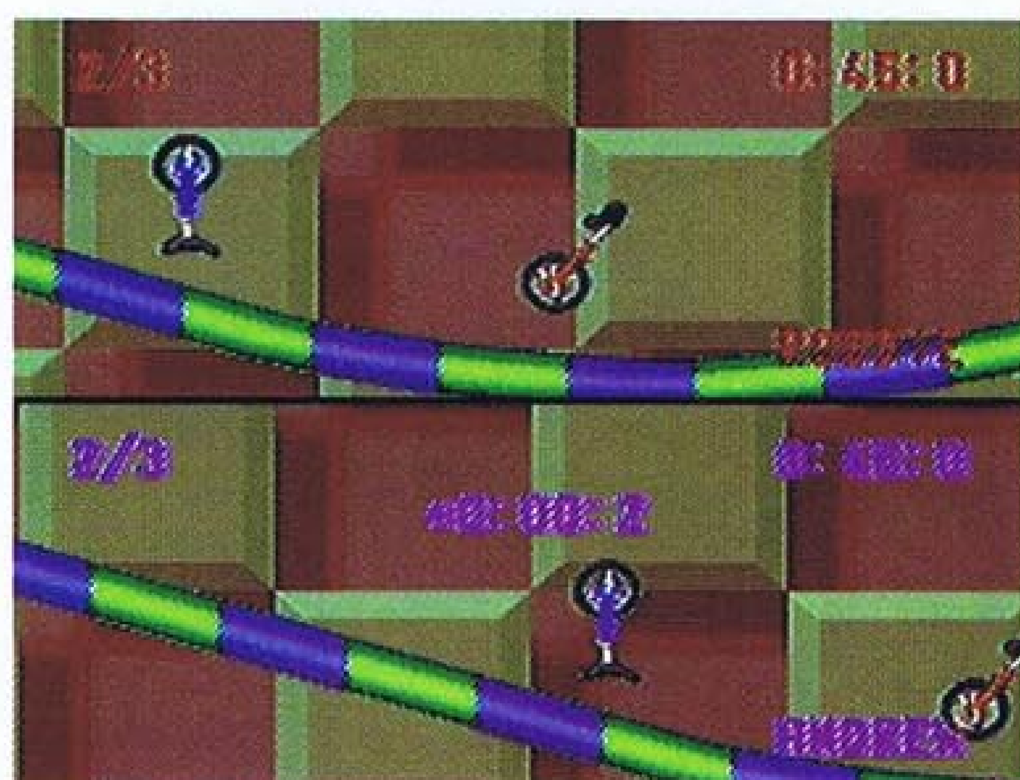




Hay que aterrizar bien. *Tras realizar una pirueta, se debe caer con la rueda por delante; de lo contrario, no puntuará.*

Siga la flecha. *La flecha que sale delante de los monociclos indica que debemos acelerar porque vamos en segundo lugar.*







NINTENDO
DMA Design

Megas: **8** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Carreras entre monociclos a lo largo de enrevesados circuitos. La habilidad para hacer piruetas y movimientos aéreos es tan importante como la velocidad.

• Desarrollo:
Superar las cinco pruebas de cada uno de sus nueve circuitos para conseguir medalla. Primero de bronce, luego de plata y finalmente de oro.

• Tecnología:
La técnica Silicon Graphics, como en DKC, nos permite recrear la vista con unos monociclos súper rápidos y unos fondos sencillos pero de auténtico lujo.

• Duración:
Pese a que se pueda repetir cada prueba hasta la extenuación, os costará mucho, muchísimo, obtener la medalla de oro en los distintos circuitos.

GRAFICOS — **83**
Simples y sencillos, pero extraordinariamente originales. Todo Silicon Graphics.

SONIDO — **89**
Una música súper cañera para un juego trepidante que atesora buen ritmo.

MOVIMIENTO — **90**
Los monociclos tienen vida propia. Son rapidísimos y hacen piruetas de ensueño.

JUGABILIDAD — **88**
Dominar todas las acciones que son capaces de hacer los monociclos os llevará un poco de práctica, pero cuando lo logréis...

ENTRETENIMIENTO — **90**
Resulta francamente divertido. Estas ruedas con pedales os engancharán en cuanto disputéis la primera carrera.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Jamás tendréis entre manos unos monociclos tan divertidos. Son rápidos, ágiles, locos en definitiva. Seguro que estos bichos con ruedas causan furor en los 16 bits de Nintendo. Nada de gráficos espectaculares ni ideas complicadas, simplemente tomando el concepto básico de las carreras, DMA Design ha creado una auténtica pasada de juego. Enhorabuena tanto a ellos como a Nintendo, por supuesto.

Recomendación
Para todos, en especial habilidosos y amantes de las carreras "tecnológicas".

90

NBA Jam Tournament Edition

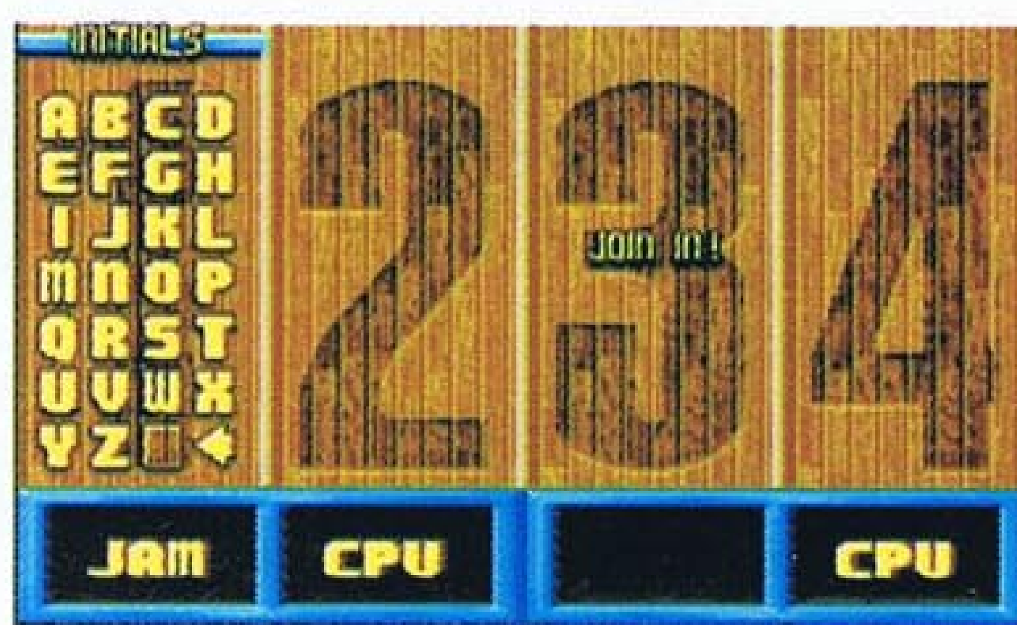
En un país que cuenta entre sus **héroes** nacionales con gente de la talla de **Torrebruno, Alfredo Landa o José María García**, resulta cuando menos paradójico que un deporte para gigantes como el baloncesto haya calado tan hondo. El mundo del videojuego también ha aportado su granito de arena para ello, y lo sigue haciendo con títulos como este **'NBA Jam Tournament Edition'**.

Como ya sabréis, nos encontramos ante **la segunda parte** de un título nacido por y para el espectáculo, que basa su mecánica en partidos de **dos contra dos** en los que los jugadores se dedican constantemente a hacer los **mates más estratosféricos** que se hayan visto jamás en una cancha de basket. Esta secuela sigue fiel a esa línea inspiradora. Tal planteamiento se traduce en una acción muy similar al original tanto gráficamente como en lo que se refiere a la jugabilidad, pues se mantiene el **sistema de turbo** para potenciar sus acciones tanto en ataque como en defensa, aunque quizá **ahora** sea **más fácil taponar** los lanzamientos del oponente.

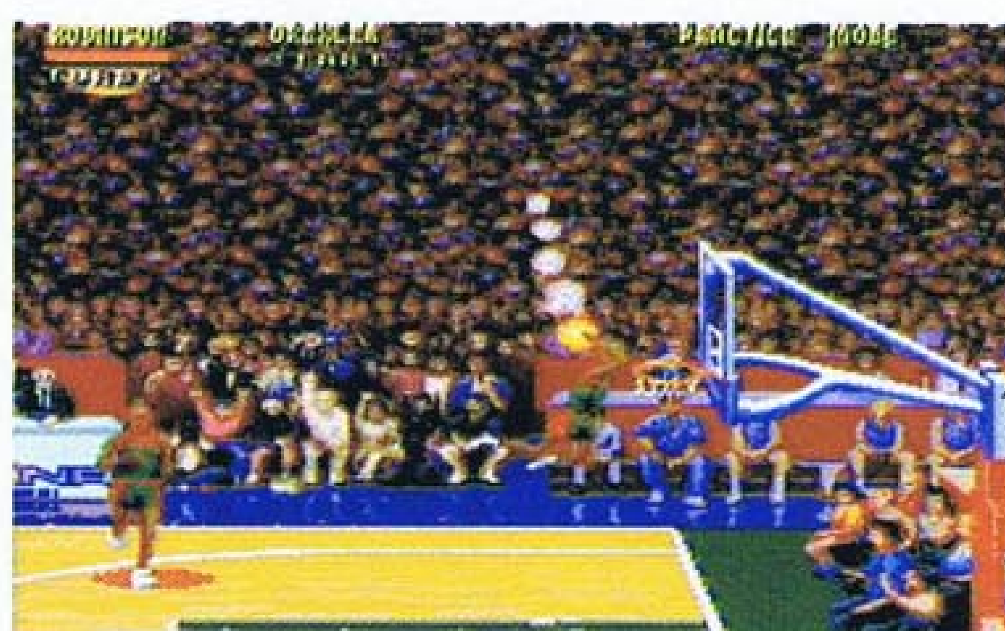
Entre las **mejoras realizadas**, se encuentra la **actualización** de las **plantillas** de los equipos de la NBA participantes (**28 en total**, pues a los 27 reales se les ha añadido un equipo de "rookies"), que ahora cuentan además con **tres integrantes por escuadra** y la posibilidad de hacer **sustituciones** al término de cada cuarto. Además, se anuncian sorpresas en forma de **equipos especiales** si lográis derrotar a todos los de la Liga americana. Se ha **ampliado el menú de opciones** para dar cabida a diversos aspectos del juego que en el primer NBA Jam sólo aparecían mediante un



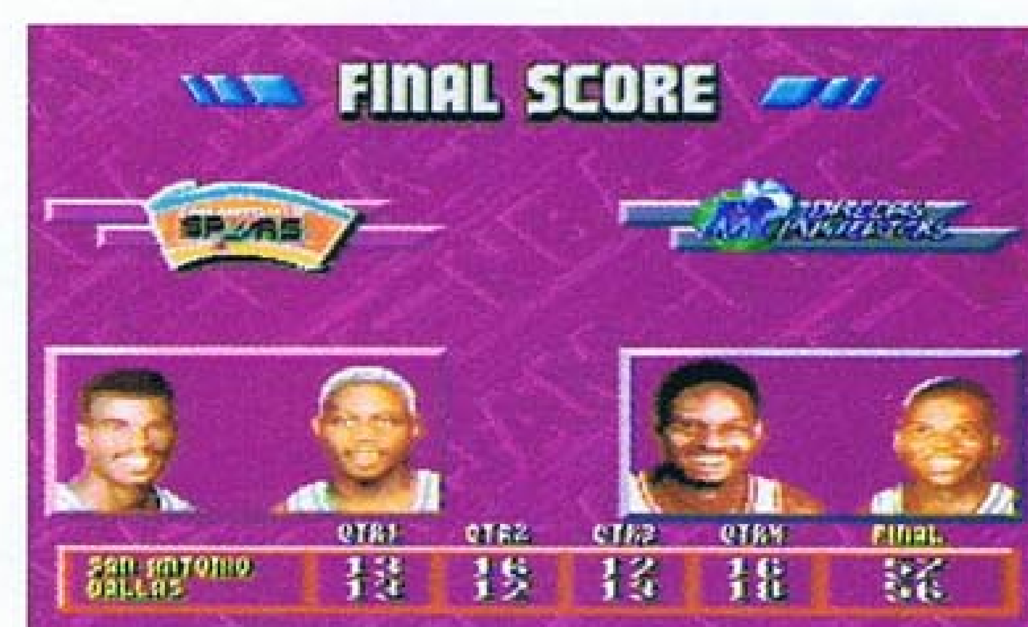
Vuelve el Basket que hace temblar los aros



La clave del éxito. *Las contraseñas os facilitan el avance cuando os enfrentáis al resto de equipos en el torneo.*



¡He is on fire! *Cuando un jugador anota tres canastas seguidas entra "on fire". Dadle el balón y seguro que encesta.*



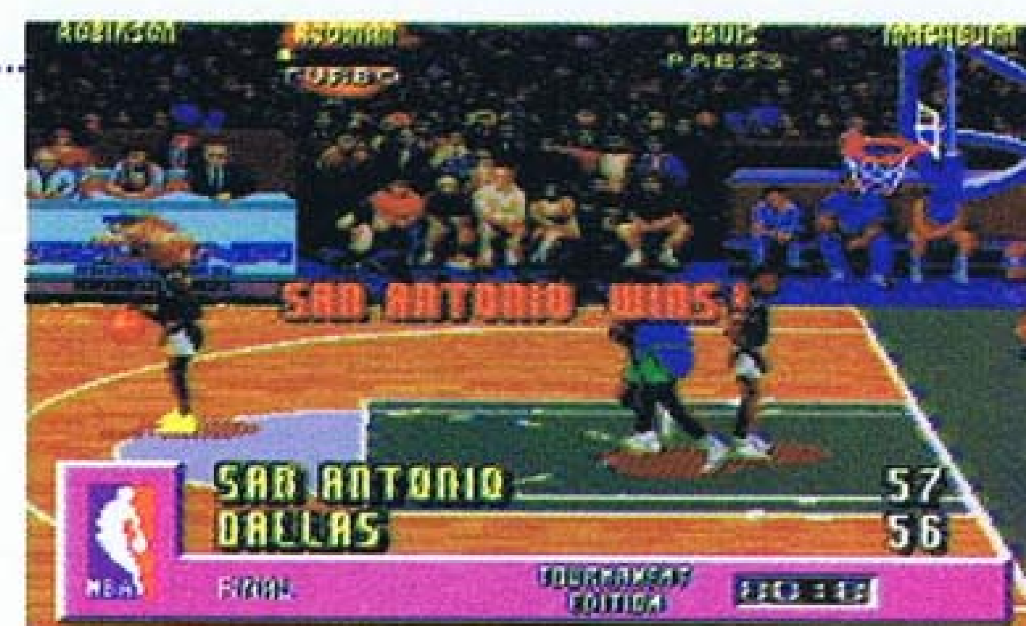
Cuarto por cuarto. *Los cuadros estadísticos son ahora más numerosos y detallados que en la primera parte del juego.*

A currárselo en los entrenamientos

Para llegar a jugar con los mejores, **hacen falta muchas horas de entrenamiento** *y en Acclaim son conscientes de ello. Por eso os brindan un* **modo de práctica** *en el que poner al día cualquier aspecto del juego* **con toda la cancha para vosotros solitos**. *Sólo de esa forma, la NBA os abrirá sus puertas. Y es que todo aquél que ha querido* **triunfar** *en la mejor Liga del mundo, ha trabajado duro.*



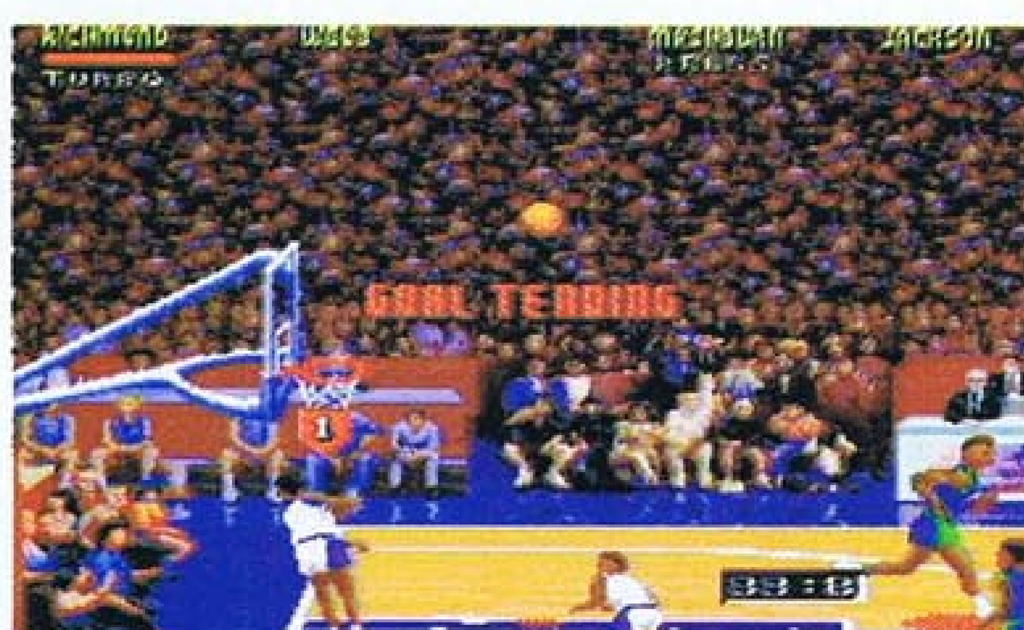




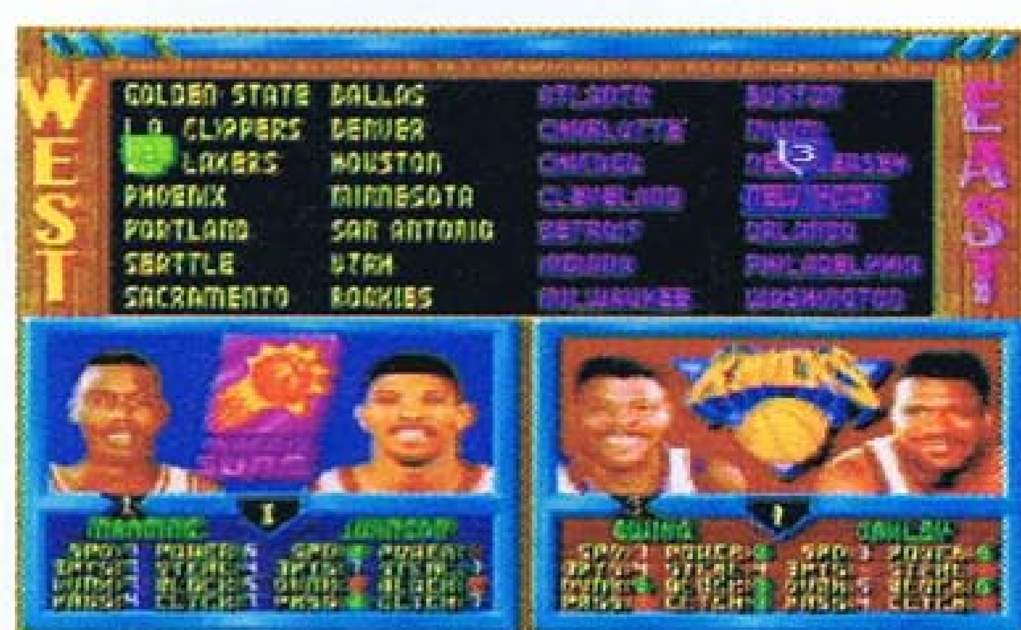
Emoción ante todo. *Activando la opción "Computer Assistance" conseguiréis que los partidos sean así de igualados.*

ESTÁ EN ACCIÓN

• *Las mejoras introducidas, que hacen que esta 'Tournament Edition' sea mejor que el primer NBA Jam.*



Ese tapón no vale. *Saltan mucho, pero no hay que aprovecharse. Los tapones no son válidos si el balón está bajando.*



La familia y uno más. *"La familia" son los 27 equipos de la NBA, a los que se les añade ahora un equipo de 'rookies'.*





I love this game

Sin ellos, **'NBA Jam'** *no sería el mismo juego.* **Los hay de todo tipo**: *de frente o de espaldas, en plan helicóptero o saltando hasta el techo del pabellón. Hablamos de* **los mates**, *y en esta segunda entrega siguen siendo* **los más espectaculares**.



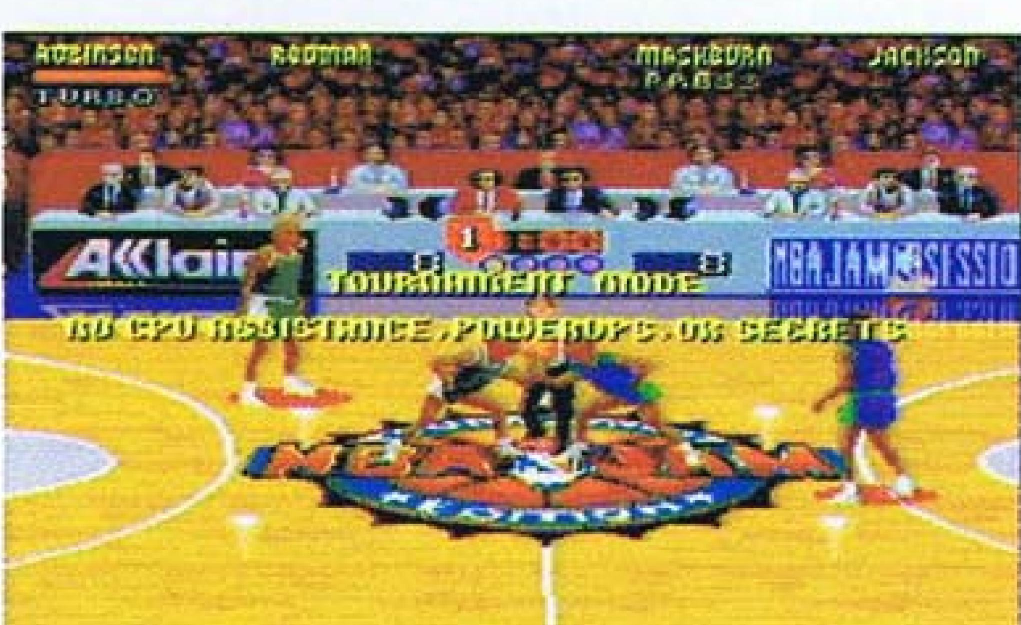








¡Que llamen a los bomberos! *No hombre, no pasa nada. Es que acaba de encestar un jugador que está "on fire".*



Sin trampa ni cartón. *Los partidos del torneo se juegan "a pelo", sin trucos ni ayudas de ningún tipo sobre la cancha.*



NBA Jam
Tournament Edition

truco, como son **los iconos** que permiten **machacar** saltando desde **campo propio**, tener una barra de **turbo inagotable** o la opción para activar el **"juice mode"** que imprime **más velocidad** a la acción. Se ha añadido también un **modo de entrenamiento** en el que se pueden ensayar jugadas sin molestos rivales sobre la cancha.

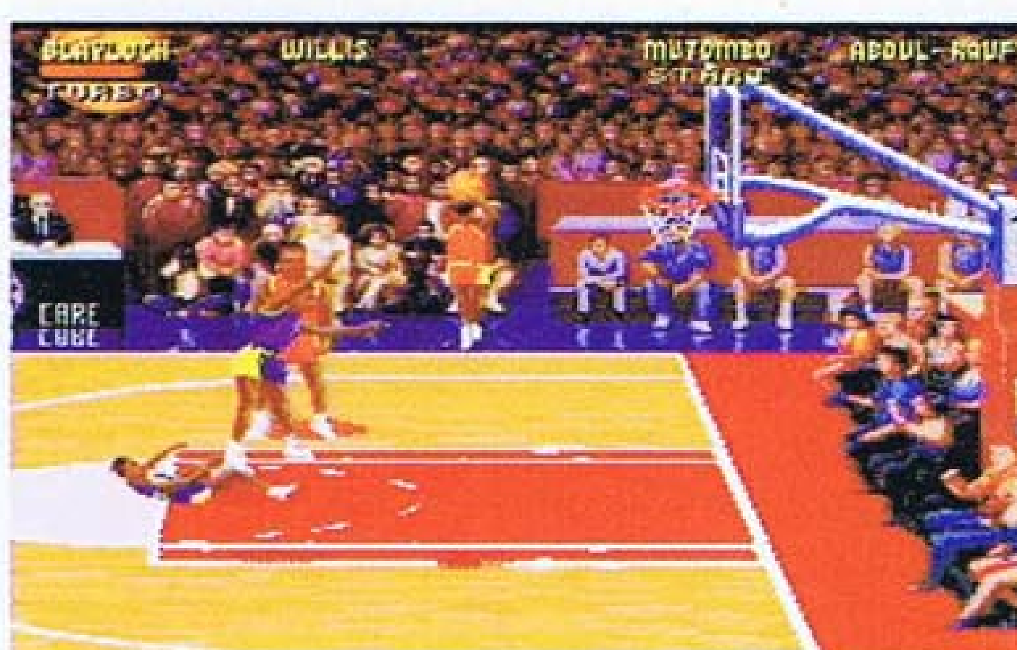
Técnicamente, se ha ganado cierto **movimiento en el público** y la inclusión de cuadros de **estadísticas tras cada cuarto** (desaparecen, por el contrario, las imágenes digitalizadas del "Half Time Report").

El resultado es un juego recomendable, **divertido como pocos** de su género y con una espectacularidad dispuesta a llenar cualquier pantalla que se deje. La única duda viene si ya tenéis el primer cartucho, pues las mejoras introducidas ahora afectan a aspectos secundarios, pero no cambian decisivamente la acción que ya conocíamos. Mientras la resolvéis, nosotros nos dedicaremos a seguir sumando puntos y mates en nuestra Super.





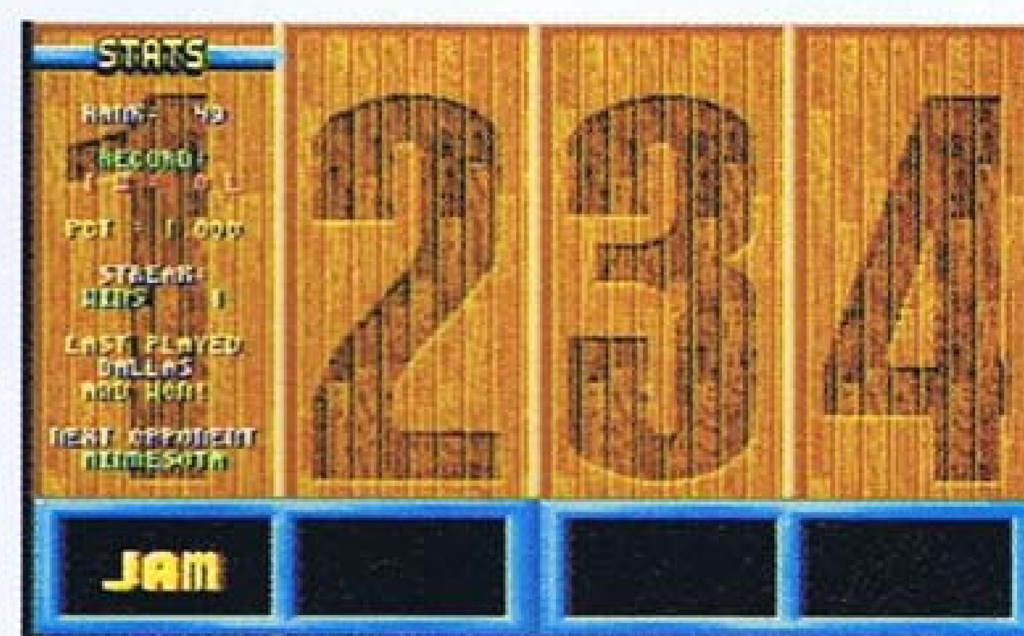
¡Qué escudo más majo! *Aquí la cosa va de apreciar los detalles. Fijaos en el escudo-logotipo del juego que nos han colocado los programadores en el centro de la cancha.*



No importa la altura. *En NBA Jam cualquier jugador, por bajo que sea, puede saltar hasta tocar el techo del pabellón.*



Atención a la posesión. *Los ataques no pueden durar más de 24 segundos. El reloj de abajo se encarga de recordároslo.*





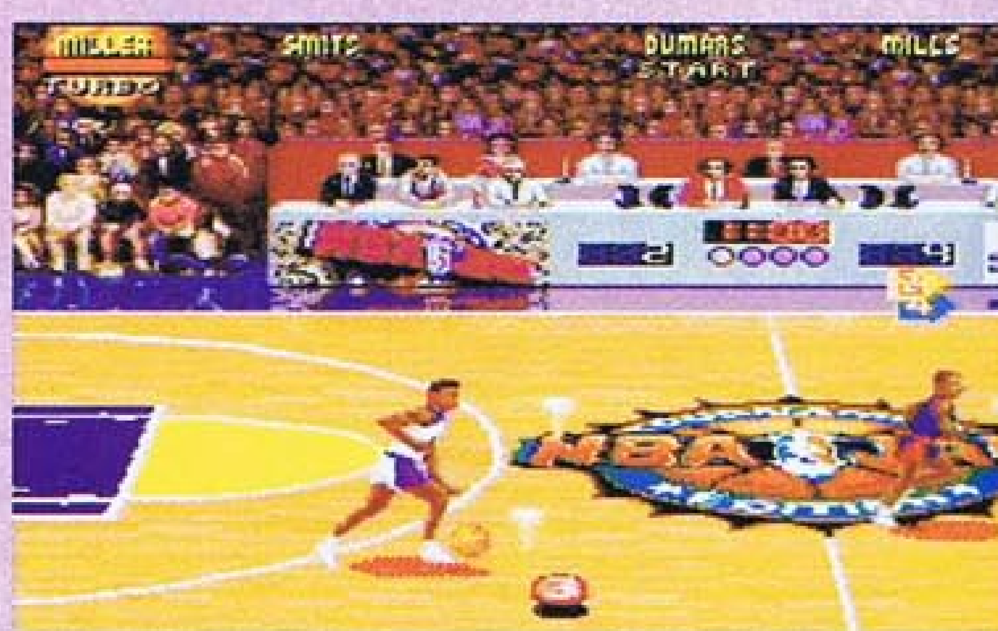
Somos los mejores. *Las más grandes estrellas de la Liga americana figuran en las tripletas que integran cada equipo.*

Trucos de ayer, opciones de hoy

En esta **Tournament Edition** *se han incorporado al menú de opciones gran parte de los* **trucos** *que se podían hacer en el primer NBA Jam. Activando los apartados correctos, sobre el parqué van apareciendo unos* **iconos** *que os permiten potenciar distintas facetas del juego y conseguir más espectáculo Eso sí, al entrar en el torneo,* **se desactivan** *automáticamente.*



Un menú loco. *Desde esta pantalla de "Special Features", se activan tanto los iconos como el "juice mode" que aumenta la velocidad de la acción.*



¡Tri-tri-triple! *El ítem que veis aquí hace que el jugador que lo coja mejore de forma notable su tiro desde detrás de la línea de tres puntos.*



¡Bomba va! *El jugador que pisa la letra B hace estallar una bomba que provoca la caída al suelo del resto de los contendientes.*



Cógeme si puedes. *"Speed" significa velocidad y eso es lo que proporciona el icono con la letra S al afortunado jugador que pase por encima de él.*



Oiga, sin empujar. *La P es especialmente valiosa para la defensa porque hace subir hasta las nubes la capacidad de los jugadores para empujar al contrario.*

COACHING TIPS

DUNK PASS.

TO AVOID HAVING YOUR DUNK BLOCKED PASS OFF TO YOUR OPEN TEAMMATE. ESPECIALLY IF HE IS OPEN FOR A THREE POINT ATTEMPT.

Sabios consejos. *En los descansos, además de las estadísticas de cada cuarto, se ofrecen consejos para jugar mejor.*

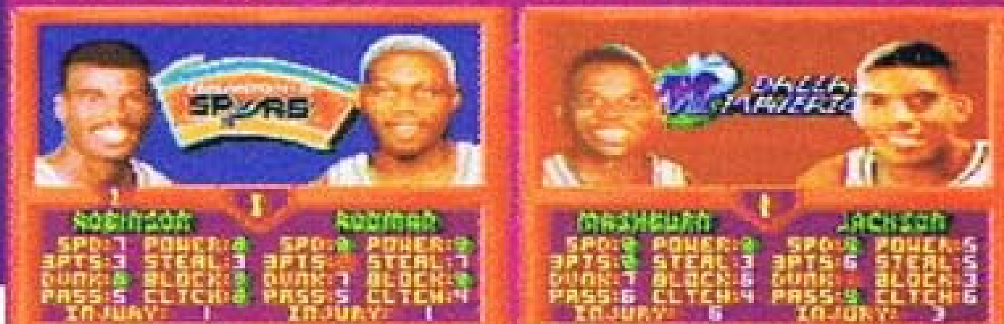
EXPERIENCED PLAYERS

(MOST GAMES PLAYED)

	NAME	GAMES PLAYED	PCT
#1	SNK	28	0.642
#2	CER	26	0.730
#3	CLD	24	0.625
#4	AC	23	0.695
#5	JAF	22	0.590
#6	APF	20	0.600
#7	EMK	19	0.526
#8	DAN	18	0.500

Las estrellas, a vuestras órdenes

Tres jugadores por equipo y sustituciones **al final** de **cada cuarto** son las novedades. Conviene hacer los cambios con cabeza, porque, ahora, entre las estadísticas que aparecen en los descansos, hay una llamada **"injury"** que determina lo castigados que están los jugadores e indica a quién le conviene descansar.





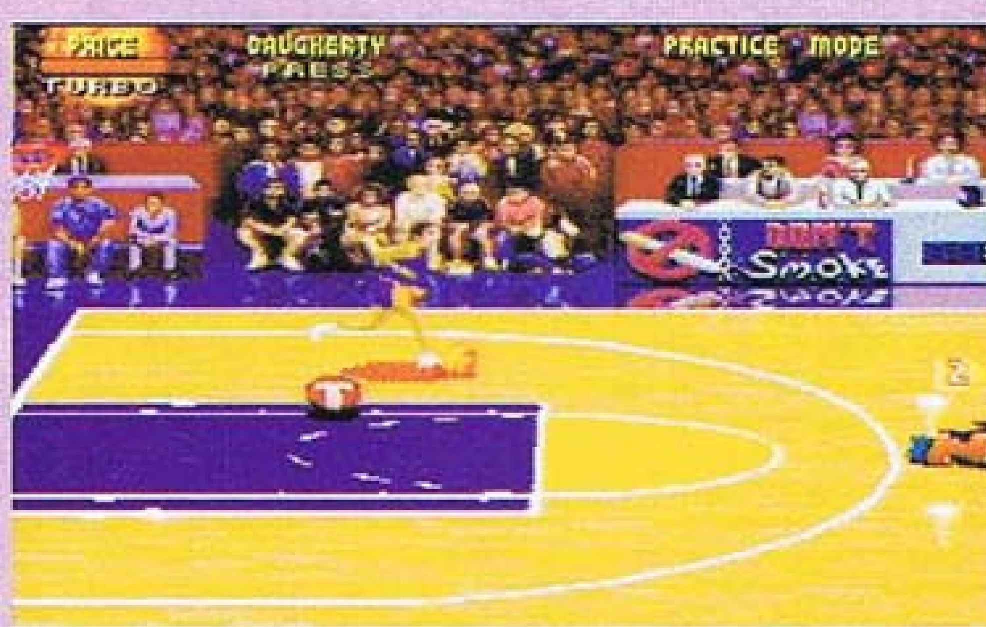
Con tres amigos. *Los partidos en los que participan cuatro jugadores es uno de los aspectos más divertidos del juego.*



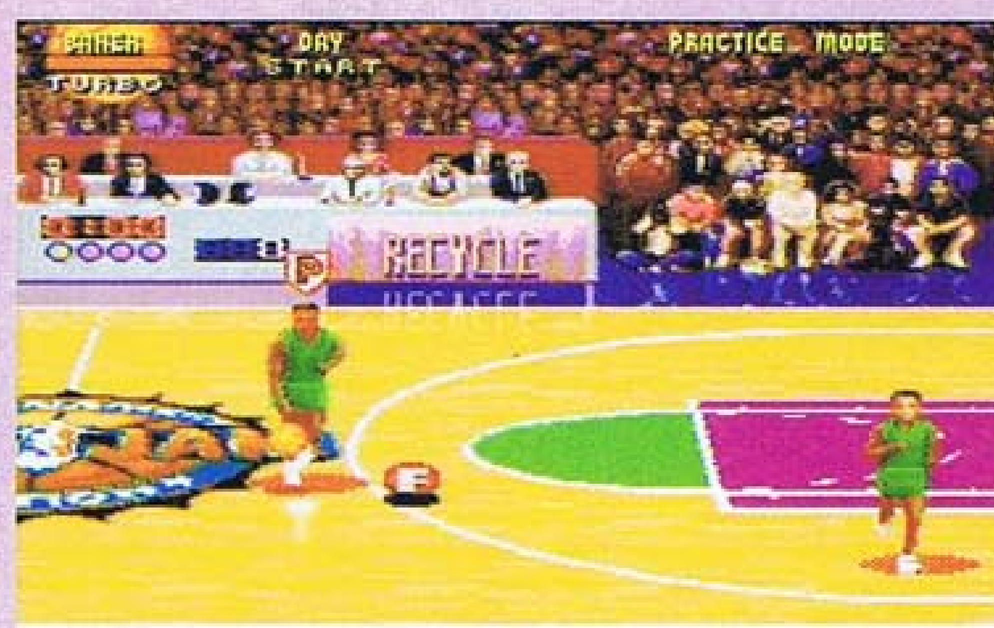
El salto inicial. *Un buen consejo para ganarlo: presionad el botón de salto repetidamente cuando el balón esté en el aire.*



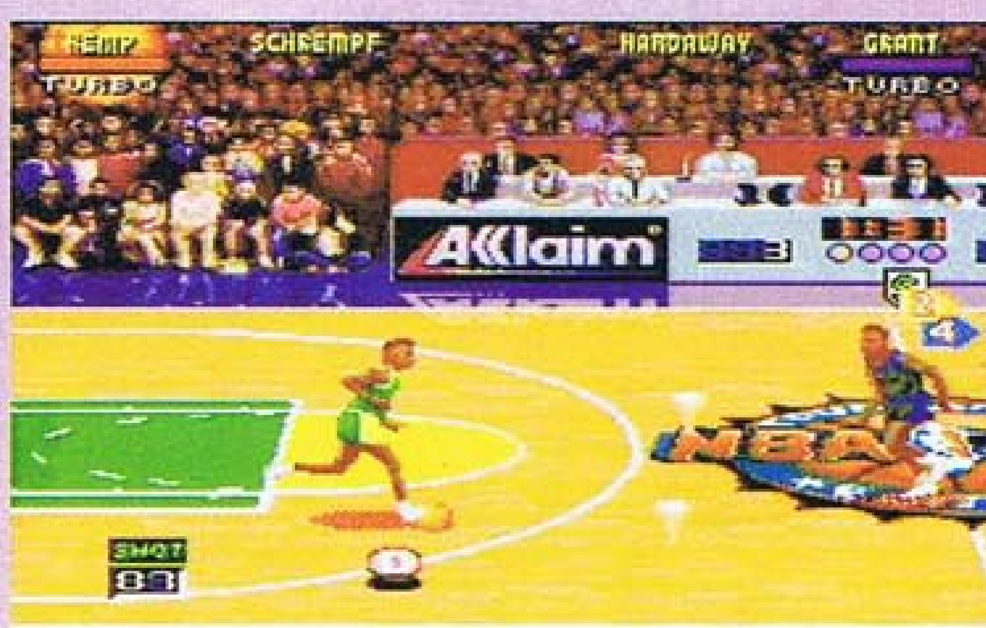
Hot Spots. *Son una serie de estrellas con un número dentro que indica la cantidad de puntos que sube al marcador, en el caso de encestar desde ese lugar.*



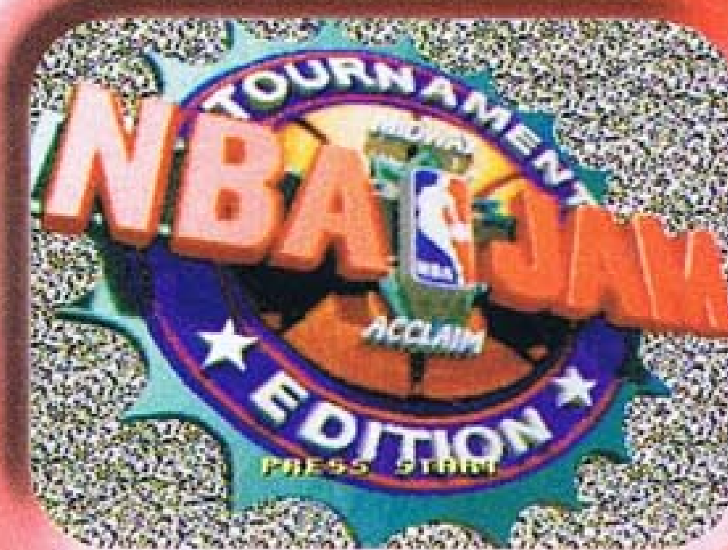
Motor turbo. *La barra de turbo del jugador que recoge la letra T permanece al máximo de potencia durante unos valiosos segundos.*



Fuego en la sangre. *Eso es lo que va a tener este jugador como pise la letra F porque, entonces, pasará inmediatamente a estar "on fire".*



El más espectacular. *El de la D es el ítem más vistoso de todos: el jugador que lo coge puede hacer mates saltando desde cualquier zona del campo.*



ACCLAIM
Iguana Entertainment

Megas: **24** Vidas: -
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **5**

• Tipo de Juego:
Baloncesto estratosférico en un juego que apuesta descaradamente por el espectáculo más que por simular fielmente los partidos de verdad.

• Desarrollo:
Cuatro estrellas de la NBA en cancha para jugar contra la máquina, a dos jugadores e incluso a cuatro. Se pueden realizar cambios después de cada cuarto.

• Tecnología:
Siguen las animaciones de lujo para los mates y la voz del locutor que los "canta", pero se han perdido las imágenes digitalizadas del "Halftime Report".

• Duración:
No os preocupéis. Las ampollas de los dedos pronto se ven sustituidas por callos que os permiten seguir jugando durante meses y meses. ¡Ánimo!

GRAFICOS **90**

Grandes y muy bien animados. Mejoras en elementos, como el público de las gradas.

SONIDO **87**

La omnipresente voz del "speaker" acapara todo el protagonismo en este apartado.

MOVIMIENTO **93**

Hay gran rapidez en los jugadores y toda clase de posibilidades para 'machacar'.

JUGABILIDAD **83**

Pese a las mejoras introducidas, el juego es demasiado parecido a su antecesor. No hay grandes diferencias entre ellos.

ENTRETENIMIENTO **93**

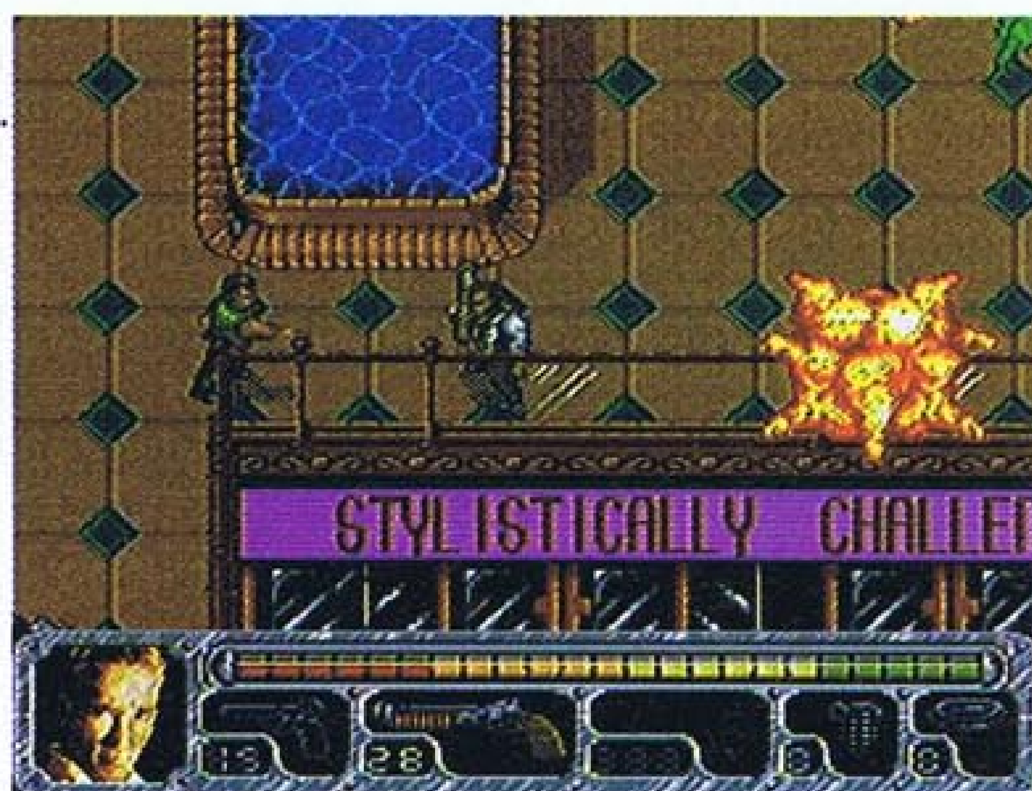
Se puede jugar tanto individualmente como con compañeros. En ambas modalidades, resulta tan divertido como siempre.

Opinión
Por **Javier Abad**

Parece que las compañías están cogiendo la costumbre de programar segundas partes demasiado parecidas al original, y 'NBA Jam T.E.' sigue esta tendencia. Juzgado en solitario resulta sobresaliente por su enorme jugabilidad, la espectacularidad de sus gráficos y la garantía de diversión que ofrece, pero al compararlo con la primera entrega no aporta cambios suficientes como para confirmar esa valía.

Recomendación
Para los que no compraron la primera parte y quieren pasarse muy buenos ratos.

88



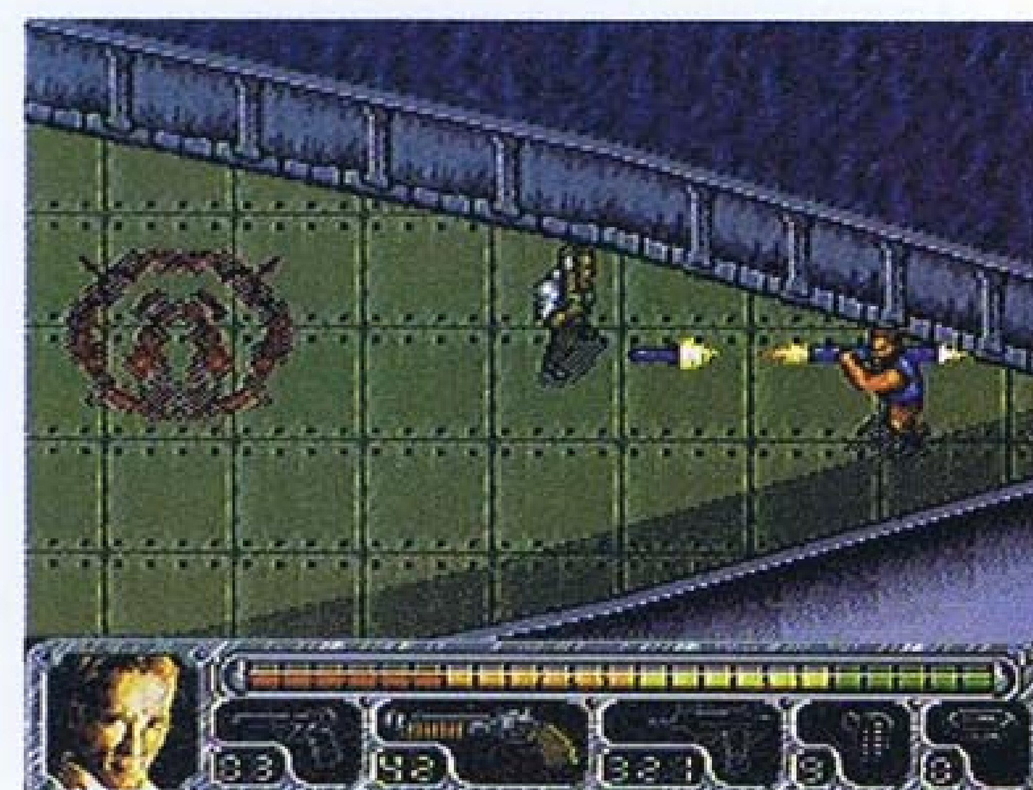


Éste es el hombre que le da caña a la Super

Ha peleado con medio mundo, viajó en el tiempo disfrazado de androide, se hizo nombrar el último héroe de la pantalla grande, probó suerte en una guardería y, por fin, decidió pasar un retiro dorado como agente secreto bajo la piel de 'maridito' aburrido en **Mentiras Arriesgadas**. No para de protagonizar películas, pero es que hace lo mismo con los videojuegos. ¡Y vaya videojuegos! Os aseguramos que **'True Lies'** es el programa de acción más intenso que ha conocido la Super en los últimos tiempos.

Su argumento es similar al de la película, aunque añade algo de cosecha propia para completar **diez misiones diferentes**, unidas por imágenes digitalizadas del propio film, y un sistema de passwords utilísimo. La cosa está en que, **al principio de cada una, Arnie recibe unas instrucciones**, lo que normalmente





True lies



La cosecha de un héroe



Munición: Un ítem indispensable para que el fusil de repetición funcione a plena máquina.



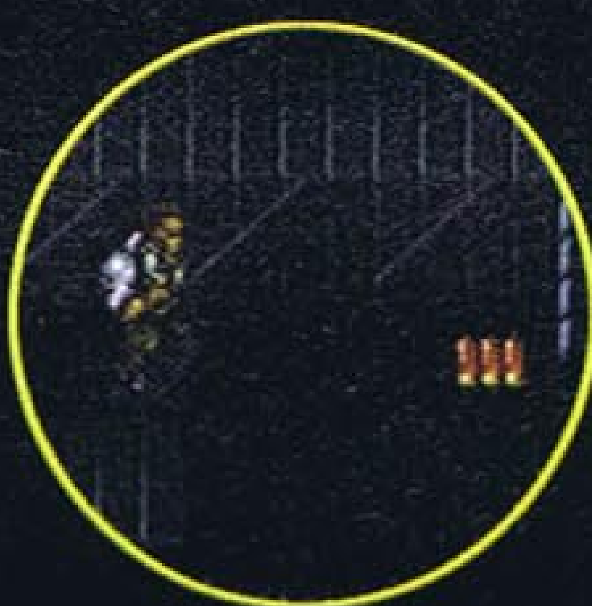
Botiquín: No hace falta ser un genio para saber que sirve para recargar la energía de Arnie.



Granadas: Explotan diez segundos después de lanzarlas. Su metralla también os afecta.



Combustible: No es gasolina para el mechero precisamente, sino para la pistola lanzallamas.



Proyectiles: Son el alimento preferido de la poderosa recortada de nuestro protagonista.



Vida extra: Una oportunidad más para que Aziz y su grupo no hagan realidad sus planes.



ESTÁ EN ACCIÓN

• El gusto por el detalle, la extensión de los escenarios y la belleza de algunos.



Así de bonitos, así de laberínticos

True Lies

implica recorrerse un mapeado enorme en busca de llaves, cajas de armamento o cualquier otro tipo de objetos vitales para los planes del malvado **Aziz** y su grupo terrorista.

No sería nada demasiado complicado si no fuera porque **la única ayuda** con que cuenta el protagonista llega de **su compañero desde** la **retaguardia**, quien le indica, de vez en cuando, cuántos ítems le quedan por recoger o sus utilidades. Lo grave está en que **no hay** ningún tipo de **mapa** que os ayude a orientaros. Así, no es extraño que, a base de subir y bajar de piso o entrar y salir de habitaciones, Schwarzenegger acabe perdido.

En cuanto al desarrollo de la acción, ya veis en las imágenes que la **perspectiva es aérea**, lo que permite que vuestro **sprite** tenga una **autonomía total** de movimientos por el mapeado y un alcance de disparo de **360 grados**.

Por cierto, si no le dais trabajo al gatillo, **no haréis nada**. Y vaya por delante que la pantalla se llena de enemigos que os atacan, explosiones, fuego cruzado y decenas de muertes con sangre incluida durante cada fase, así que 'cuidadito' aquí con posibles **censuras familiares**. En cualquier caso, el tema sangriento y de la importancia de los personajes y acciones secundarias se incluye dentro de la **afición por el detalle** de **Acclaim**.

Visto lo visto, **'True Lies'** resulta ideal para amantes de la buena marcha, disparos y un toque de violencia, de esa que sólo Arnie sabe promediar con exquisita sutileza.

Los 'juguetes' de Arnie

Arnie no está solo; tiene **seis compañeros** *sin mucha conversación, pero bárbara ayuda. Se llaman* **pistola, fusil de repetición, escopeta de cañones recortados, lanzallamas, granadas y minas**. *La pistola es la única que le acompaña siempre. Para usar el resto, primero tiene que* **encontrarlas por cada fase** *y hacerse con las cargas necesarias para cuando se le agote la munición.*



NO ESTÁ EN ACCIÓN

• *La falta de un mapa orientativo os hará exclamar aquello de: "¿A dónde vamos, de dónde venimos?".*











Todo comienza con el **robo** *de unos* **datos** *durante una fiesta privada...*



Arnold *es* **descubierto** *y escapa a través de una montaña nevada...*



Los terroristas de **Aziz** *guardan las* **cabezas nucleares** *en el muelle...*



Arnold *monta en un* **Harrier** *y persigue a los camiones enemigos...*



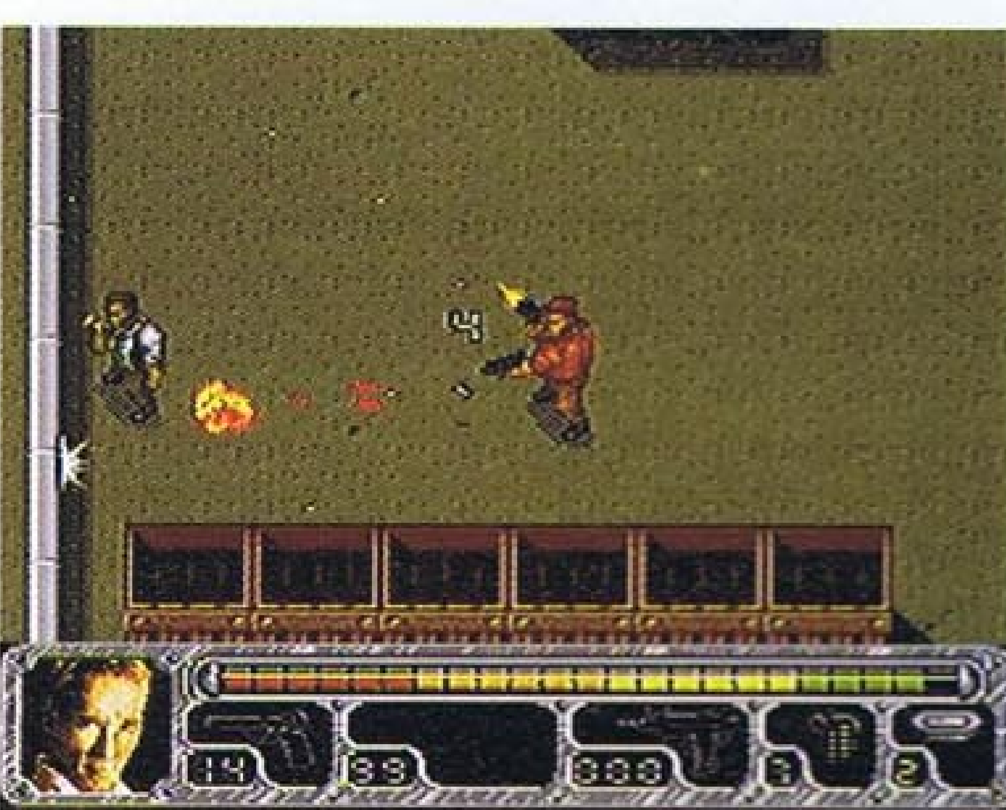
Un amigo de los buenos. *Arnie cuenta con las instrucciones y mensajes de ayuda que le envía siempre su compañero.*



El gusto por el detalle. *Estos karatekas entrenando no son más que uno de los muchos detalles que tiene el juego.*



¿Buenos o malos? *En muchas fases hay civiles mezclados en la acción. Debéis tener cuidado de no alcanzarles con vuestros disparos u os veréis obligados a reiniciarlas.*



El final se acerca. *Éste es el último enemigo al que se tiene que enfrentar Schwarzenegger antes de llegar al final del juego. Os aseguramos que es realmente duro de pelar.*



Nuevos niveles. *Aunque el argumento es muy similar en ambos, en el videojuego se han añadido algunas fases como ésta del barrio chino que no aparecían en la película.*

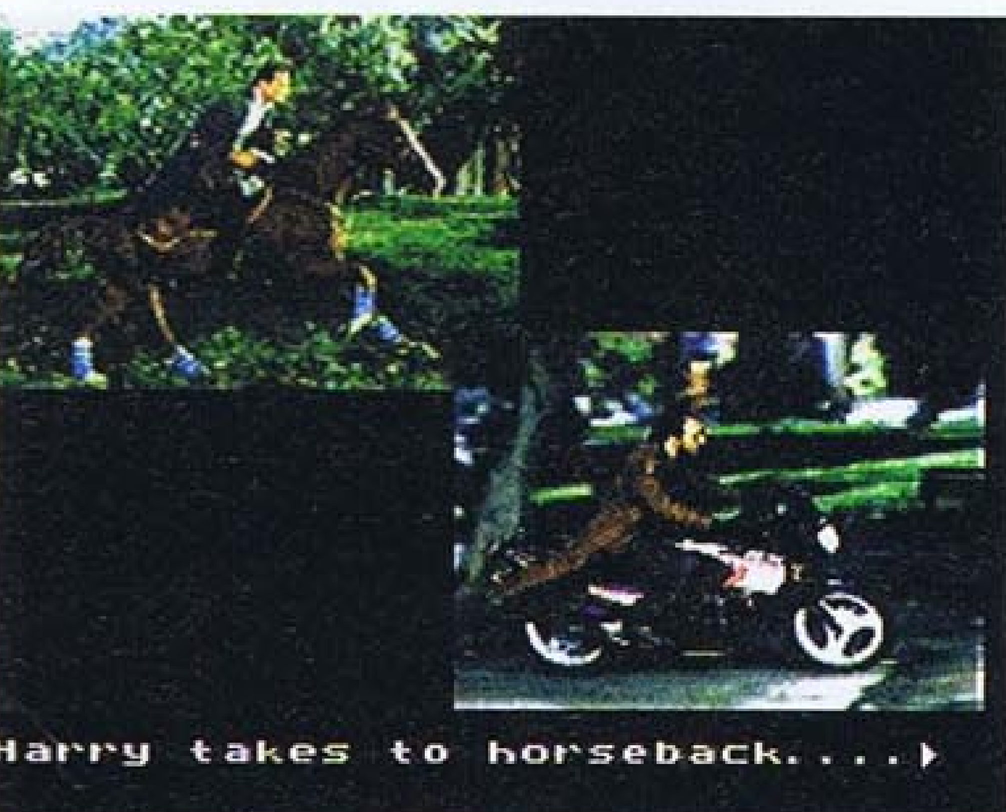


Muerto y bien muerto. *Durante las partidas se producen decenas de muertes como ésta, con grito de la víctima y charcos de sangre en el suelo incluidos.*

Momentos de película



El gran enfrentamiento final se produce en ¡las mismas ***alas*** *del avión!*



Digitalizaciones por doquier. *Cada vez que paséis de fase, además de conseguir la contraseña correspondiente podréis ser espectadores de unas escenas digitalizadas de la película como la que os muestra esta imagen.*



ACCLAIM
Beam Software

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:
Acción pura y dura a base de continuos enfrentamientos. También algo de estrategia por la búsqueda de ítems y la investigación del mapeado.

• Desarrollo:
Diez fases y otras tantas misiones por cumplir en decorados extensísimos. Sólo se escapa de esta tendencia la novena, la del Harrier.

• Tecnología:
La calidad de las digitalizaciones de la película es notable, pero la palma se la lleva un mapeado alucinantemente amplio. Seguro que alucináis.

• Duración:
No se puede hablar de un juego corto porque tiene diez fases y todas son lo bastante largas y llenas de enemigos como para llevarse su tiempo en pasarlas.

GRAFICOS — 87
Escenarios muy detallados (incluyendo a los 'actores secundarios') y variados.

SONIDO — 84
Ya os imaginaréis que lo que predominan son los efectos: disparos, explosiones, etc.

MOVIMIENTO — 84
Excelente la autonomía de Arnie, pero suspenso en velocidad y agilidad.

JUGABILIDAD — 74
Falta la ayuda de un mapa para evitar que nos perdamos por los laberínticos escenarios. Realmente se hecha mucho de menos.

ENTRETENIMIENTO — 86
True Lies cumple con lo que se le pide: mucha marcha y acción sin tregua de principio a fin. Es un juego que no defrauda.

Opinión
Por **Javier Abad**

True Lies sería un juego de acción casi perfecto si no fuera por un lastre fundamental: la ausencia de un mapa que nos ayude a orientarnos por las fases y evite que nos perdamos irremediablemente en sus laberintos. Por lo demás, la perspectiva aérea-oblicua se complementa bien con la autonomía de movimientos del protagonista, si bien éste adolece de una agilidad mayor a la hora de disparar en todas direcciones.

Recomendación
Para fans del 'musculitos' y todos aquéllos a los que el cuerpo les pida acción.

85





Fatal Fury Special

El clásico pelea ahora para Nintendo

Parece que **Takara** sigue empeñada en que la Super albergue **títulos "monstruo"** de esos a los que **SNK** tiene acostumbrados a los usuarios de **Neo Geo**.

Esta vez nos trae nada menos que **'Fatal Fury Special'**, la obra cumbre en la carrera de los **Bogard, Higashi, Shiranui** y compañía, reprogramada en **24 megas** para uso y disfrute de quien quiera cruzar sus puños con tan renombrados **luchadores**. Con ellos y con otros hasta llegar a **doce**, pues el plantel reúne a la flor y nata de la serie **'Fatal Fury'**, con la **novedad** de que ahora se puede **escoger desde un principio** a jefes de anteriores entregas como **Billy Kane** o **Geese Howard e incluso** a un invitado de lujo de otro juego que también **Takara** trajo a los 16 bits de **Nintendo**: **Ryo Sakazaki, protagonista de 'Art of Fighting'**.

Intentar comprimir en un cartucho de **Super Nintendo** toda la fuerza de un título que en **Neo Geo** contaba sus megas por centenas (nada menos que 150) no es fácil, pero, al menos, se ha conseguido que el espíritu **'Fatal Fury'** persista en cada momento de los combates. Comenzando por **los escenarios**, vemos que mantienen el **doble plano de acción** tan característico, además de presentar también muchos de ellos ese **scroll** que pro-







Kane da la vara. *No es que sea un pesado, es que utiliza su vara constantemente para atizar a los rivales. La mayoría de sus golpes se valen del letal instrumento.*



Siempre Ryo. *El protagonista de 'Art of Fighting' sigue fiel a su estilo en 'FFS' y mantiene sus golpes característicos.*



Premio al más bonito. *Hablamos de golpes, y deberían dárselo a Tung Fu Rue por éste que veis en la imagen.*



Krauser Vs Bogard. *Un enfrentamiento en la cumbre entre uno de los ídolos de la lucha y el jefe final del juego.*



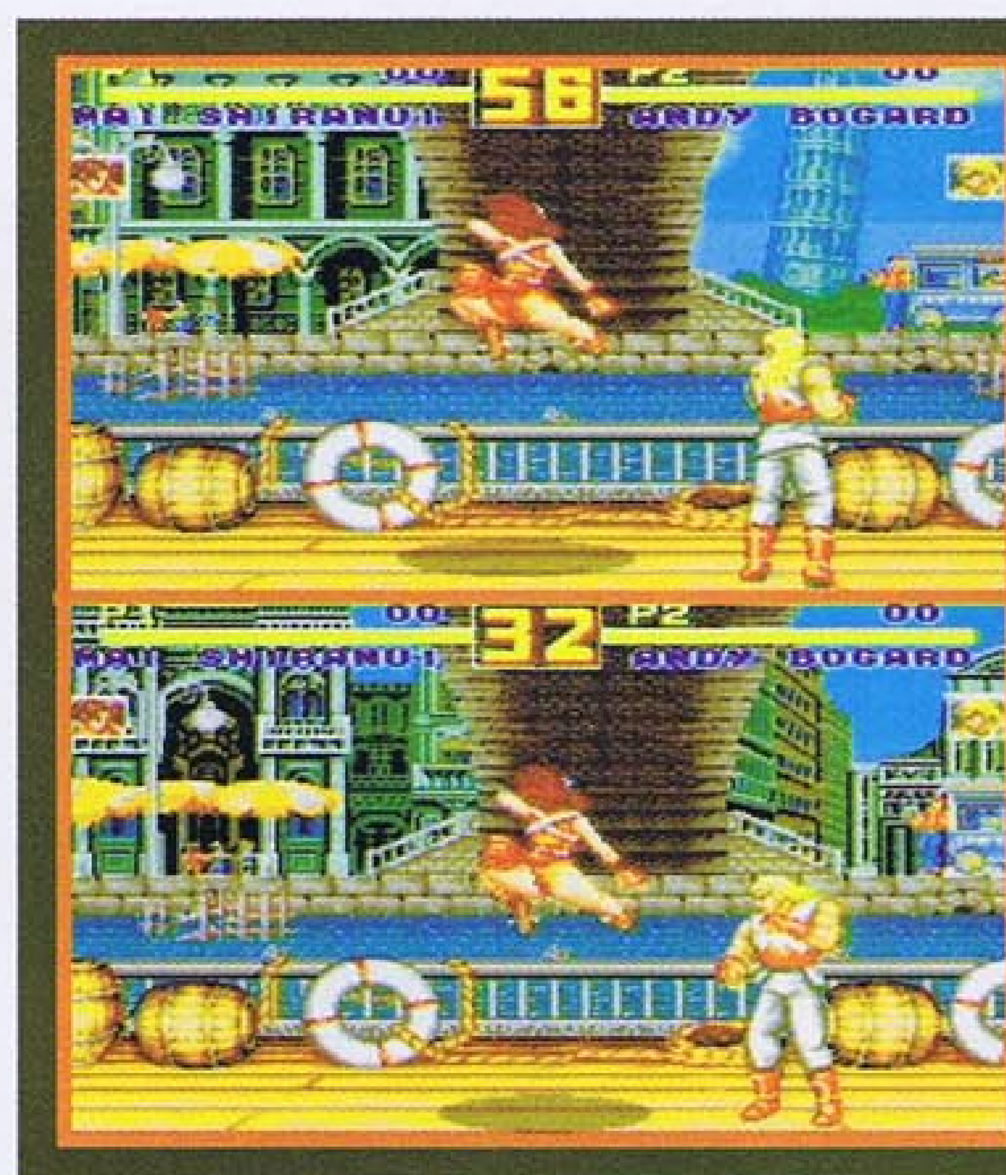
¡Un respeto a tu hermano! *Los luchadores se dirigen mensajes nada amigables al término de cada combate.*





La 'casta' Mai

Es una de las luchadoras **más sexy** *que se pueden encontrar en los juegos de lucha,* **pero en 'Fatal Fury Special'** *se nos ha vuelto* **tímida** *la chica. O por lo menos en la versión PAL, pues, como podéis apreciar en las imágenes que os mostramos,* **en Japón** *tienen la oportunidad de verla mucho* **más ligerita de ropa**. *Por lo que se ve, a* **los europeos** *no nos consideran capaces de aguantar el descoque. Como en los mejores tiempos de la censura, las cabezas pensantes han velado por nuestra moral y la vestimenta de* **Mai** *ha aumentado* **unos centímetros vitales**. *¡Y es que hay que concentrarse en el juego!*





El tercer modo

Además del modo historia y el modo versus, en **'Fatal Fury Special'** *también podéis jugar a* **una tercera competición** *llamada* **Count Down** *que se rige por unas reglas muy especiales: en* **sólo tres minutos** *debéis* **vencer** *al* **máximo número de enemigos**, *uno tras otro, en peleas a un asalto y* **sin preocuparos por vuestra barra de energía**, *ya que en este caso no existe. Todo se reduce a noquear al rival lo más rápidamente posible.*











Primer plano. *'Fatal Fury Special' repite el tradicional cambio de plano de lucha, dando más profundidad a los escenarios y más versatilidad a los movimientos de los jugadores.*

Super Stars

Fatal Fury Special

porciona al decorado una **sensación de movimiento** que pocos juegos alcanzan. Pero las limitaciones son evidentes en casos como el de la catedral que alberga las peleas con **W. Krauser**, que ha perdido la altura y la solemnidad que tenía en el original.

En cuanto al movimiento, los que conozcáis **'Fatal Fury 2'** no descubriréis excesivas novedades, pues los personajes que ya aparecían en aquél mantienen los mismos golpes. La nota original, por tanto, la ponen **los nuevos** (entre comillas lo de nuevos, pues todos son viejos conocidos) y **sus movimientos**. De todas formas, tanto a unos como a otros se les nota una falta general de fluidez, acrecentada cuando las magias entran en escena.

Los **modos de juego** se resumen en **tres**: los obligados modo **historia** y modo **versus**, más el añadido de un tercero que responde al nombre de **Count Down**, en el que tenéis que **acabar** con el **máximo número de rivales en tres minutos**. La ventaja es que no debéis controlar vuestra **barra de energía**, porque ésta **no existe**.

Es un reto más para la enésima ocasión en que **Takara** traslada un título de **SNK** a la **Super** y un otro motivo para que los amantes de los juegos de lucha se sientan contentos.





Duelo fraticida. *Andy y Terry Bogard no conocen parentescos a la hora de intentar llegar a lo más alto del escalafón de la lucha. Luego vendrán las explicaciones a sus padres.*

¡Cómo pasa el tiempo!

Aunque duren apenas unos segundos, los combates de **'Fatal Fury Special'** *parecen prolongarse durante* **todo el día**. *No, no estamos diciendo ninguna tontería. Mirad atentamente estas tres imágenes que os ofrecemos y veréis cómo en una es completamente* **de día**, *en la siguiente está* **atardeciendo** *y en la última la acción se desarrolla de* **noche cerrada**. *Es sólo un ejemplo para mostraros cómo pueden* **cambiar los escenarios de un asalto a otro en la misma pelea**. *De esta manera, podéis incluso analizar si los cambios de luz influyen (?) en las habilidades de cada uno de los personajes.*







ESTÁ EN ACCIÓN

- Que Takara no desista en su empeño de reprogramar juegos de Neo Geo.
- El scroll de algunos escenarios.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Los cambios respecto a la versión japonesa.
- Los rasgos de los personajes son muy difusos.



¡Vaya con Mai! *Es la única chica del plantel, pero no se corta un pelo a la hora de enfrentarse a tanto "machote". Que se lo digan sino al chamuscado Geese Howard.*



Dos que retornan. Geese Howard y Tung Fu Rue son dos de los personajes que no aparecían en 'Fatal Fury 2', pero que vuelven ahora para dar mucho de qué hablar en el juego.

¿A qué juega Sakazaki?



Ryo Sakazaki *no es un simple "artista invitado".* **Si jugáis** *en el* **nivel más fácil** *y llegáis hasta el* **último combate**, *veréis que os toca enfrentaros a* **W. Krauser**. *Sin embargo, en la pantalla previa a la lucha aparecen* **oscurecidos** *todos los* **personajes** *vencidos* **excepto** *el propio* **Krauser** *y* **Sakazaki**. *¿Tendrá algo que decir el protagonista de* **'Art of Fighting'** *en los niveles más difíciles?*







Otro asalto y está hecho. *Los combates son al mejor de tres asaltos, así que a Andy Bogard le queda otro para ganar.*



Yo ya he estado aquí. *Será que jugaste a 'Fatal Fury 2', porque algunos escenarios de aquel juego se repiten en éste.*





FATAL FURY SPECIAL

TAKARA
Takara

Megas: **24** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **8**

• Tipo de Juego:
Pues no hay mes que falte en nuestras páginas un juego de lucha para Super Nintendo. Éste, les toca pegarse a los doce personajes de 'Fatal Fury Special'.

• Desarrollo:
Dos modos típicos, historia y versus, más un tercero que intenta ser original. Se llama Count Down: ganar al mayor número de enemigos en tres minutos.

• Tecnología:
Lo más digno de destacar es: el scroll, mucho movimiento en la mayoría de escenarios, doble plano de acción, en plan 3D, y sonido Dolby Surround.

• Duración:
A menos que seáis unos monstruos del pad (nunca se sabe) creemos que ocho niveles de dificultad y doce personajes a elegir dan para mucho juego.

GRAFICOS — **82**
Los sprites son algo difusos. Escenarios excelentes junto con otros mediocres.

SONIDO — **86**
El Dolby y la profusión de efectos y digitalizaciones da un sonido realmente bueno.

MOVIMIENTO — **81**
Los dos planos dan sensación de profundidad, pero la acción carece de fluidez.

JUGABILIDAD — **80**
El juego ofrece una gama de dificultad para todos los gustos y personajes imponentes que parecen pesar toneladas.

ENTRETENIMIENTO — **82**
A pesar de que el título tiene mucho tirón, no llega enganchar como otros de su género ya conocidos entre nosotros.

Opinión Por **Javier Abad**

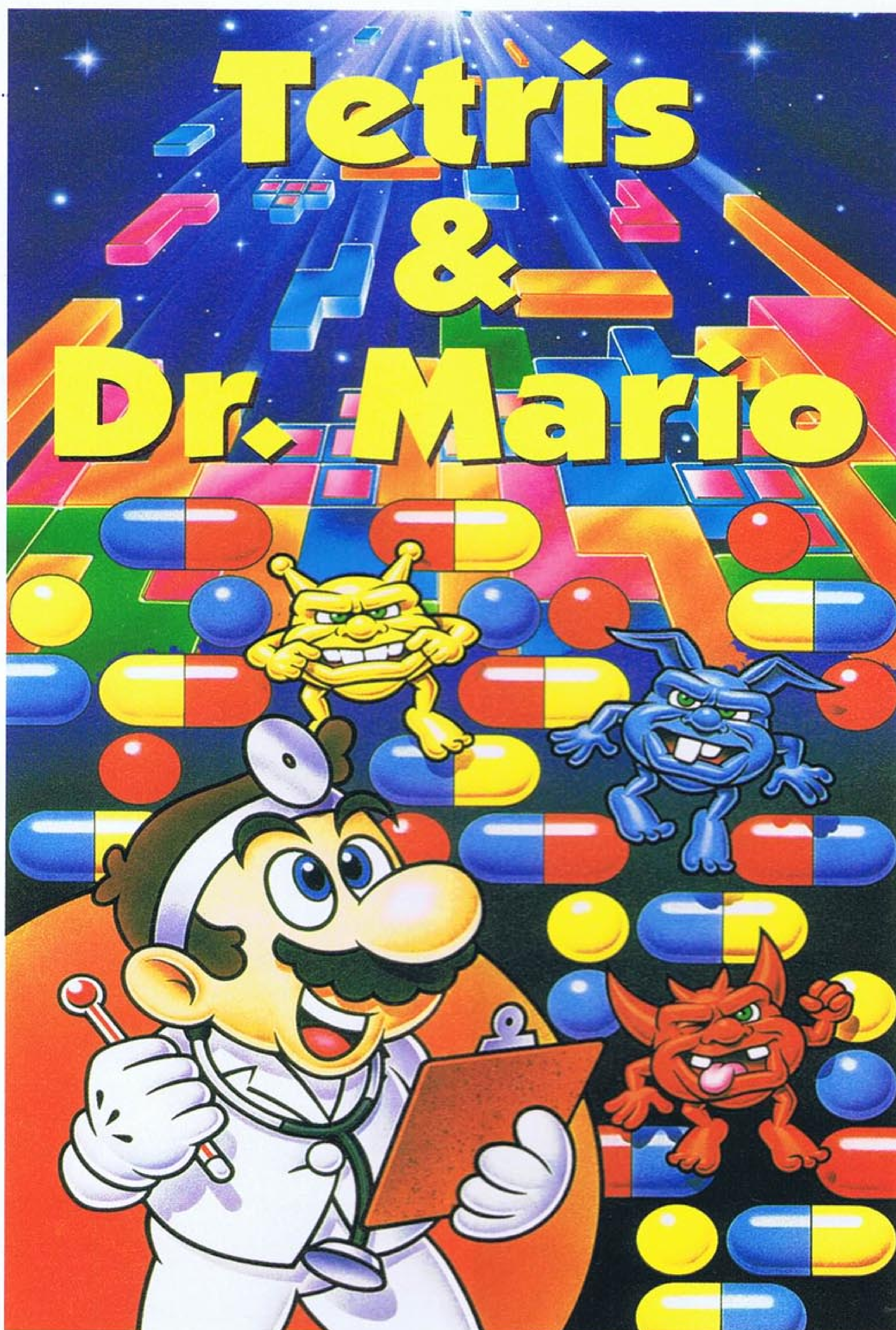
Seguimos sin entender lo de la reducción de megas de la versión japonesa a ésta PAL; porque 'Fatal Fury Special' se ha quedado en un juego de lucha más, sin llegar a dañar la vista, pero un escalón por debajo del nivel de los mejores. Sobresalen algunos escenarios y los personajes son abundantes, aunque poco nítidos. Total, que a la acción le falta fuerza para engancharnos y que la segunda parte nos gustó más.

Recomendación
Para seguidores de 'Fatal Fury' y coleccionistas impulsivos de juegos de lucha.

82

SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



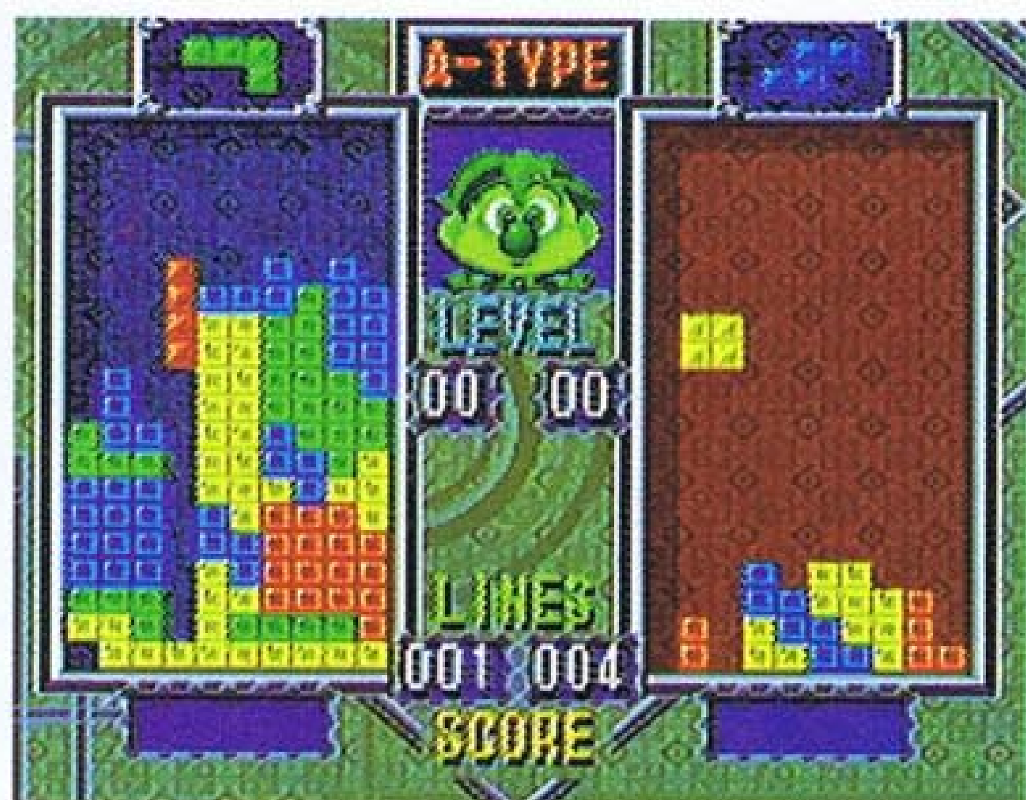
Nintendo pone la clase. Mario y Tetris, el resto

Antes de nada un aviso: **Nintendo Acción** desea comunicar a los propietarios de una **Super Nintendo,** que tengan intención de comprar este cartucho, lo siguiente: corréis un serio riesgo de quedar pegados a la pantalla, con los dedos en el pady la cabeza buscand una nueva partida ¡Quedáis avisados!

Hecha esta puntualización, vamos con el juego en sí. Este cartucho se compone de **tres juegos**: A) **Tetris**, que si no lo conocéis es que no sois de este planeta. En él se puede jugar de modo individual, **haciendo líneas** constantemente, contra la computadora o contra un segundo jugador. En estas dos últimas, haremos líneas hasta que las fichas rivales se salgan de la pantalla, ganando la partida el jugador que lo logre en tres ocasiones. **Tetris** incluye **un segundo modo** de juego en el que también se debe hacer líneas, pero a partir de una altura determinada y no desde abajo del todo, como ocurre en el modo A.

B) **Dr. Mario**. En él se debe **eliminar** a una legión de **virus** de diferentes colores que aparecen en la pantalla **con** la ayuda de las **cápsulas** también coloreadas que lanza el **Dr. Mario**. Los virus **desaparecen** cuando se le unen tres cápsulas de su mismo color, es decir **formando filas de cuatro**. Aquí también se puede jugar de manera individual, contra otro jugador o contra la computadora.

C) **Una combinación de los dos anteriores**. Un tiempo para cada partida y juego alternativo a **Tetris** y a **Dr. Mario**. No gana el que más líneas haga o más virus liquide, sino el que más puntos obtenga.



¡Tetris! *Lograr un Tetris es una de las principales bazas de este juego ya que, además de que se "limpia" nuestra pantalla, la plataforma del contrario aumenta en cuatro filas.*



¡Tres en uno! *Nintendo ofrece la posibilidad de que los usuarios de la Super adquieran estos tres divertidísimos puzzles al comprar un único cartucho. ¿Alguien da más?*



Ante todo, no salirse. *La partida finaliza cuando las piezas o las cápsulas, como en este caso, no tengan el suficiente espacio para caer y se salgan de la pantalla.*

Tres formas de comerse el coco

Un Jugador



Dos Jugadores



Vs computer

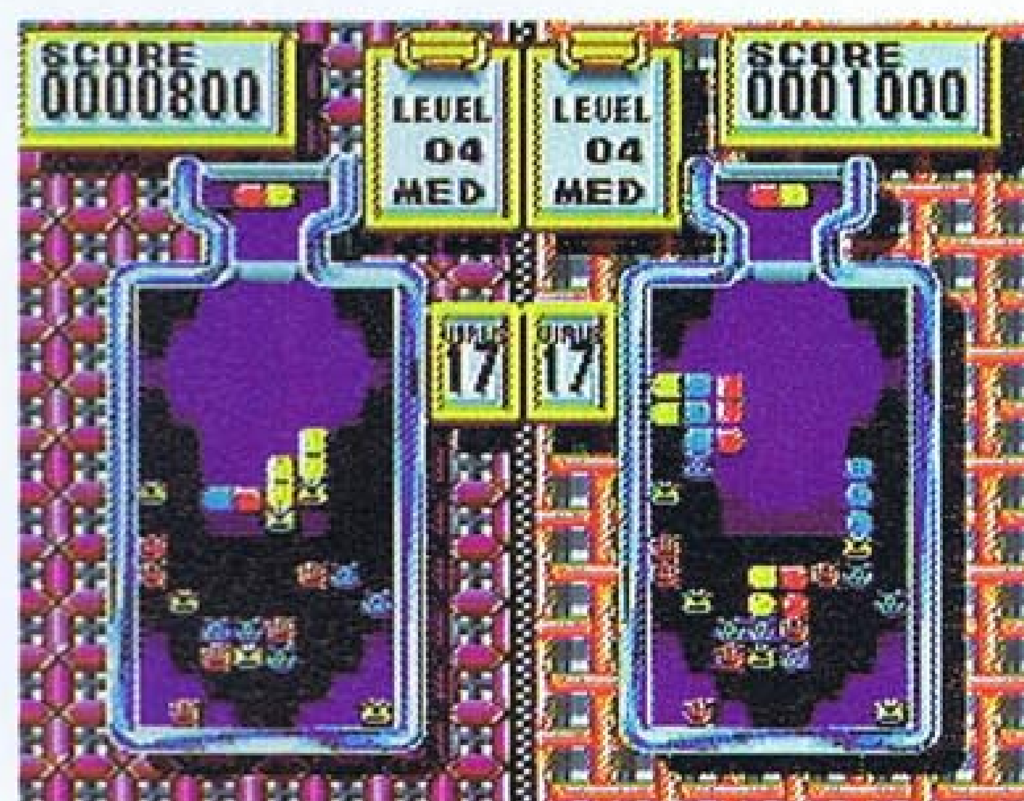


ESTÁ EN ACCIÓN

- La diversión, la adicción, la jugabilidad, el entretenimiento, los piques....

NO ESTÁ EN ACCIÓN

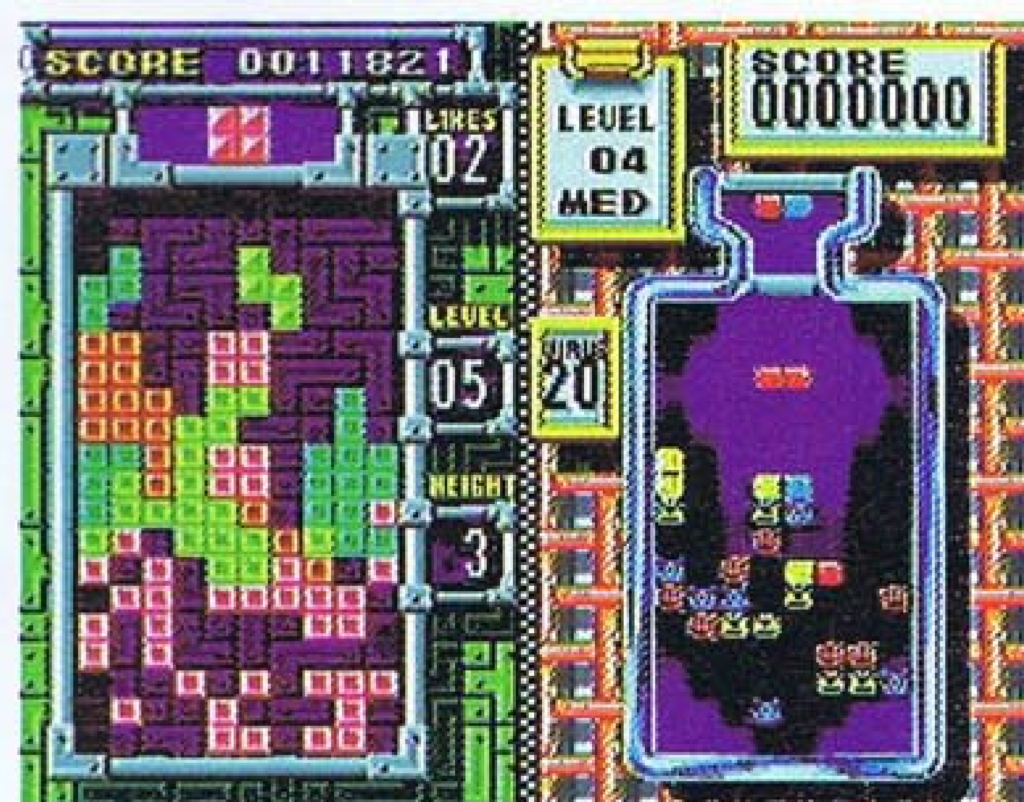
- La ausencia de continuaciones cuando se pierde en el modo un jugador.



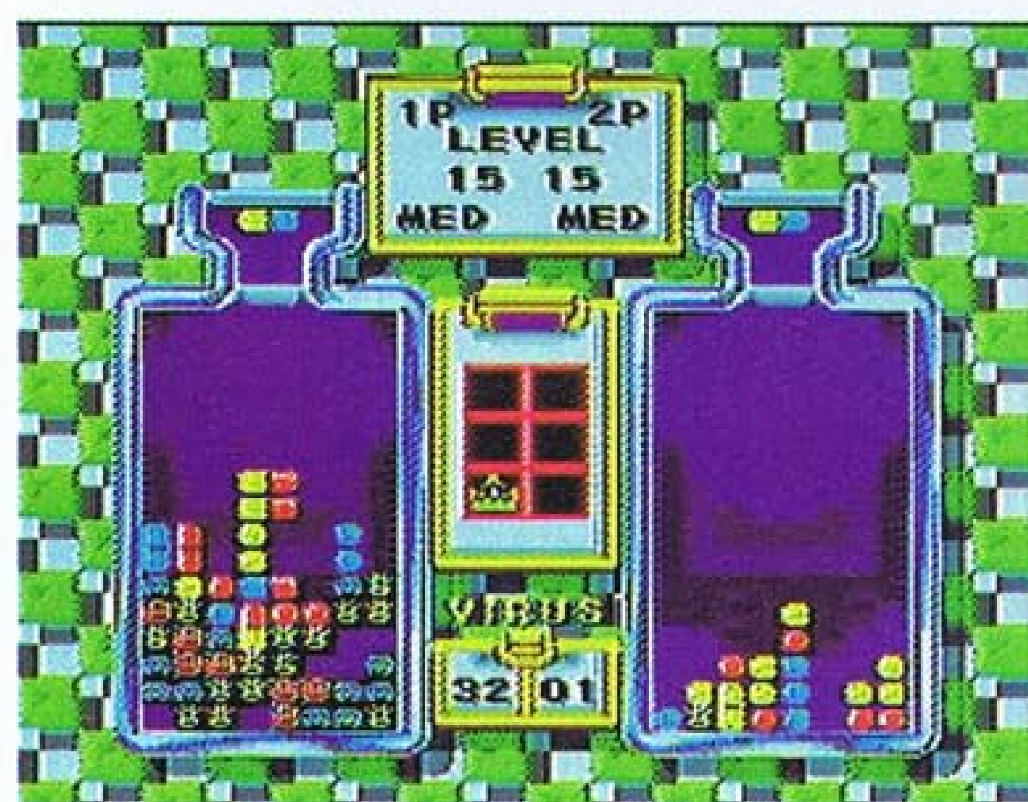
A cada virus, su cápsula. *Los virus sólo desaparecen al colocar a su lado tres cápsulas de su mismo color.*

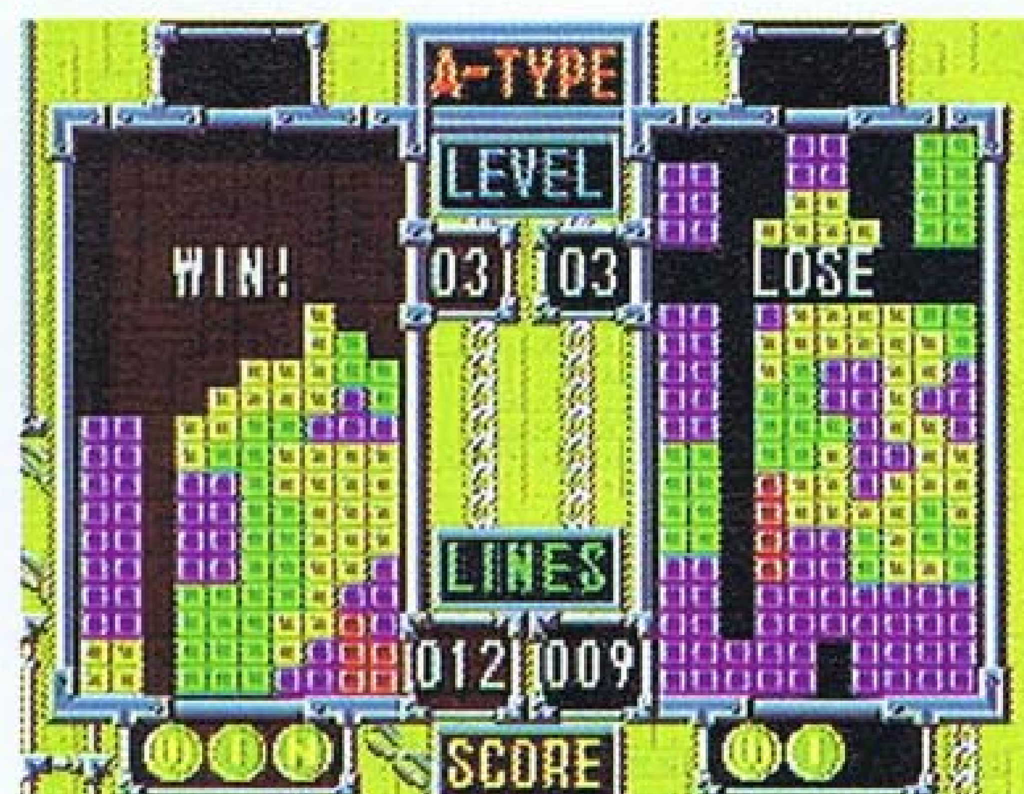


Más difícil todavía. *En el Tetris existe un segundo modo de juego, más complicado, que también consiste en realizar líneas, sólo que comenzando desde una determinada altura.*

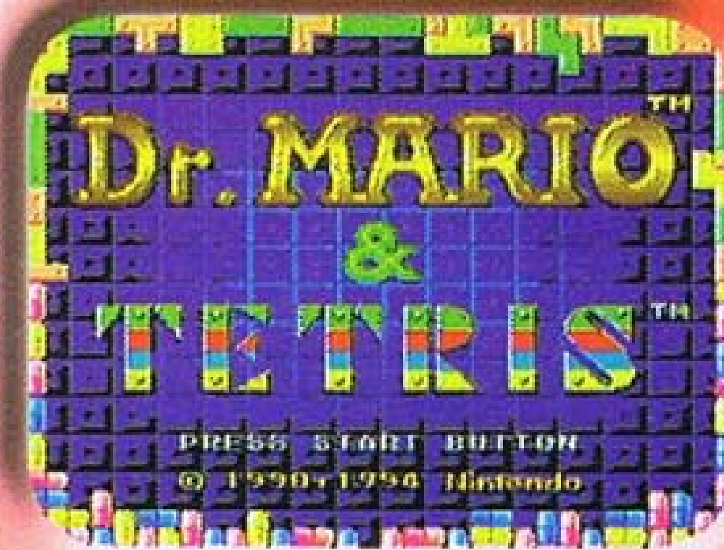


Juego mixto. *En el tercer juego que incluye este cartucho, se combinan las piezas del Tetris y los virus del doctor Mario.*





Gana el que consiga tres victorias. *El jugador capaz de reunir primero la palabra WIN vencerá la partida..*



NINTENDO
Nintendo

Megas: **4** Vidas: **- -**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **Progresivo**

• Tipo de Juego:
Puzzle divertidísimo en el que, además de pasarlo en grande, tendéis que estrujar un poquito vuestras neuronas para derrotar al adversario de turno.

• Desarrollo:
Piezas y cápsulas caen de la parte superior de la pantalla. Nosotros tenemos que colocarlas del modo correcto para quitarnos líneas o virus de enmedio.

• Tecnología:
Lo más destacado es la unión de tres juegos en un solo cartucho. A los ya conocidos Tetris y Dr. Mario, se añade un tercero a modo de cóctel.

• Duración:
Meses, años, lustros... Este cartucho es ya un clásico que jamás pasará de moda. Es enormemente adictivoy además siempre encontrarás con quién jugar.

GRAFICOS 74
No le hacen falta para ser uno de los mejores cartuchos de Super Nintendo.

SONIDO 80
Posibilidad de elegir entre varios tipos de música. Si no os gusta una, ya sabéis ...

MOVIMIENTO 88
Piezas y cápsulas responden de manera perfecta a las órdenes del pad.

JUGABILIDAD 90
En muy poco tiempo se domina el juego, pero además existen diferentes niveles de dificultad para cada tipo de jugador.

ENTRETENIMIENTO 96
Conocemos pocos juegos tan adictivos y divertidos como éste. Tiene todos los ingredientes para triunfar.

Opinión Por **Javier Castellote**

Tetris ya causó furor en recreativa y ahora va a volver a hacerlo en Super Nintendo. Estoy absolutamente convencido de ello. Los motivos son bien sencillos: primero, porque es divertido como él solo; segundo, porque es posiblemente uno de los juegos más adictivos que existen; y tercero, porque viene acompañado de otros dos juegos tan adictivos y divertidos como él: Dr. Mario y un modo mixto.

Recomendación
Sería imperdonable que no lo tuviérais. Todo un error difícil de subsanar.

94

Super B.C. Kid

Plataformas para 'cabezotas'

En la historia de la Humanidad, existen multitud de **personajes** que han alcanzado la gloria **gracias a su cabeza**. Por ejemplo, **Einstein**, famoso por poseer una azotea de las más inteligentes, o **Rocky Balboa**, conocido por todo lo contrario. Pues bien, en este selecto club de personajes digamos cabezotas, debe hacer su entrada, y además por la puerta grande, un 'chavalito' que posee la mejor razón para ser socio de honor del mencionado club: **una cabeza tan grande que es el doble de su cuerpo**.

El nombre del muchacho es **B.C. Kid** y va a ser tan famoso que los chicos de **Hudson Soft** ya le han concedido el honor de ser el protagonista del **último juego plataformero** que ha llegado hasta los **16 bits**. En él, nuestro testarudo amigo vivirá multitud de insospechadas aventuras **tanto en el aire, como en el agua, la tierra e incluso el espacio**. Contará, como **única defensa**, con **su cabeza**, así se abrirá paso, y con **su** inigualable **capacidad** para **cambiar de forma y de tamaño**, gracias a la cual se permitirá el lujo de **introducirse en un avión, recorrer las entrañas de un dinosaurio, o colarse en el interior de una bebida refrescante**.

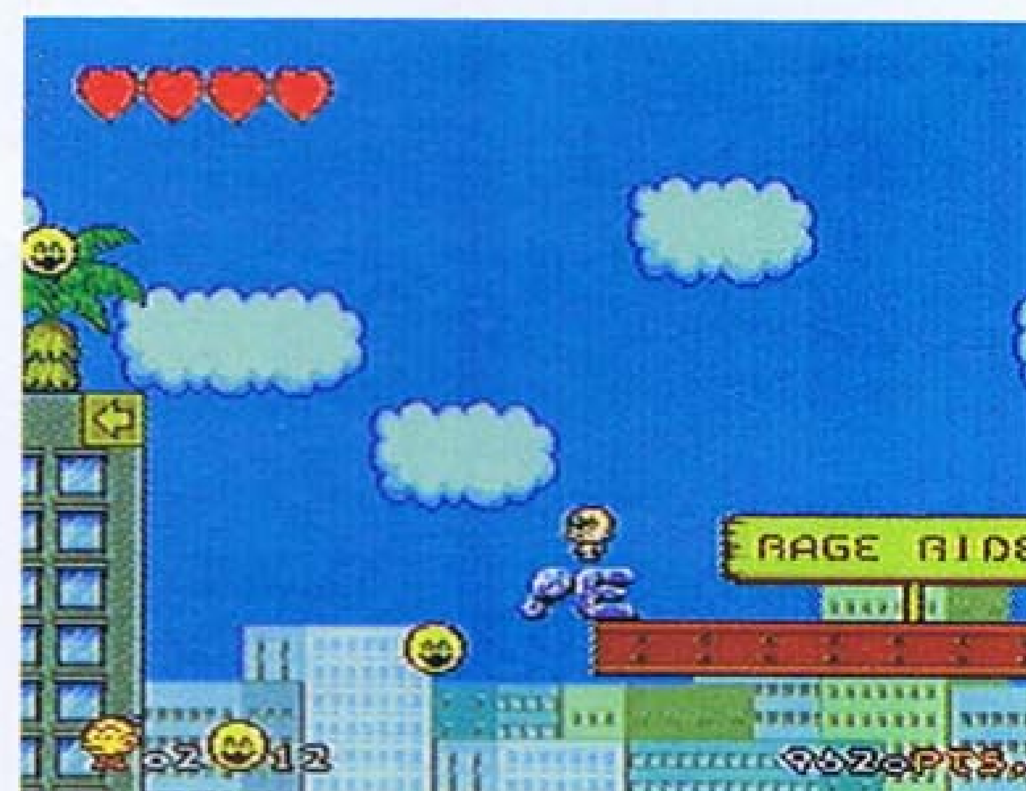
Cada una de **las fases** se compone de **multitud de caminos** que podrá escudriñar a fondo hasta dar con la salida, previa **eliminación del jefe** de turno.

En fin, lo dicho; por su **cabeza** y por **sus aventuras** este chico va a pasar a la Historia.

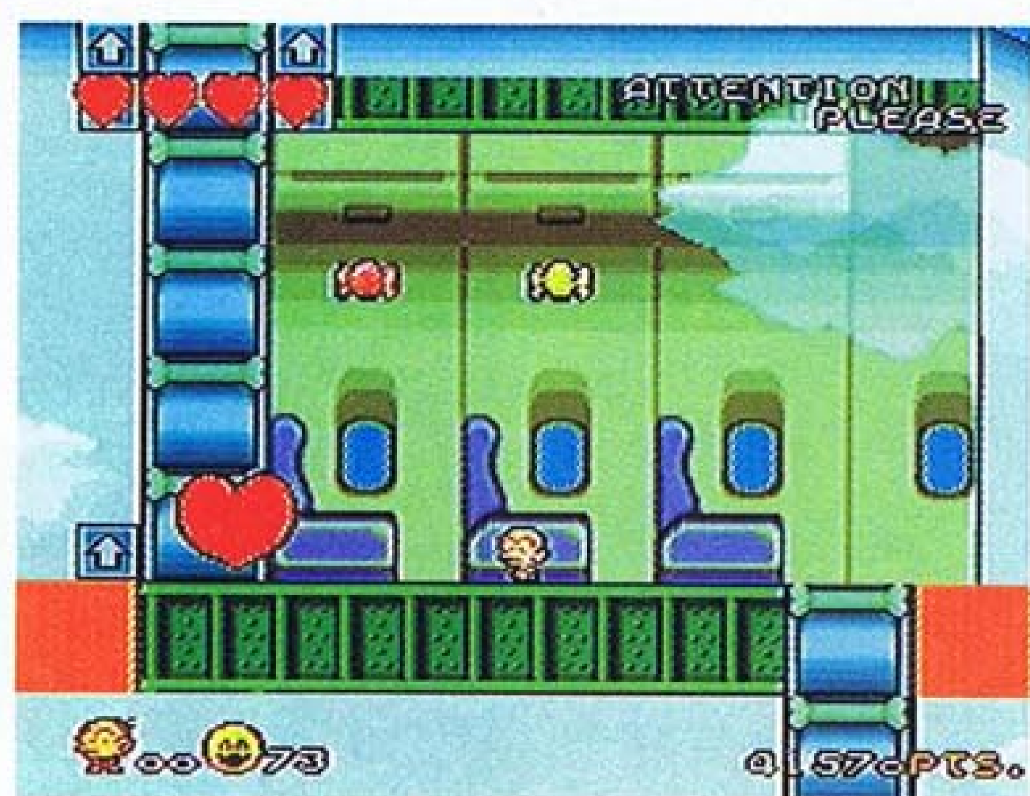


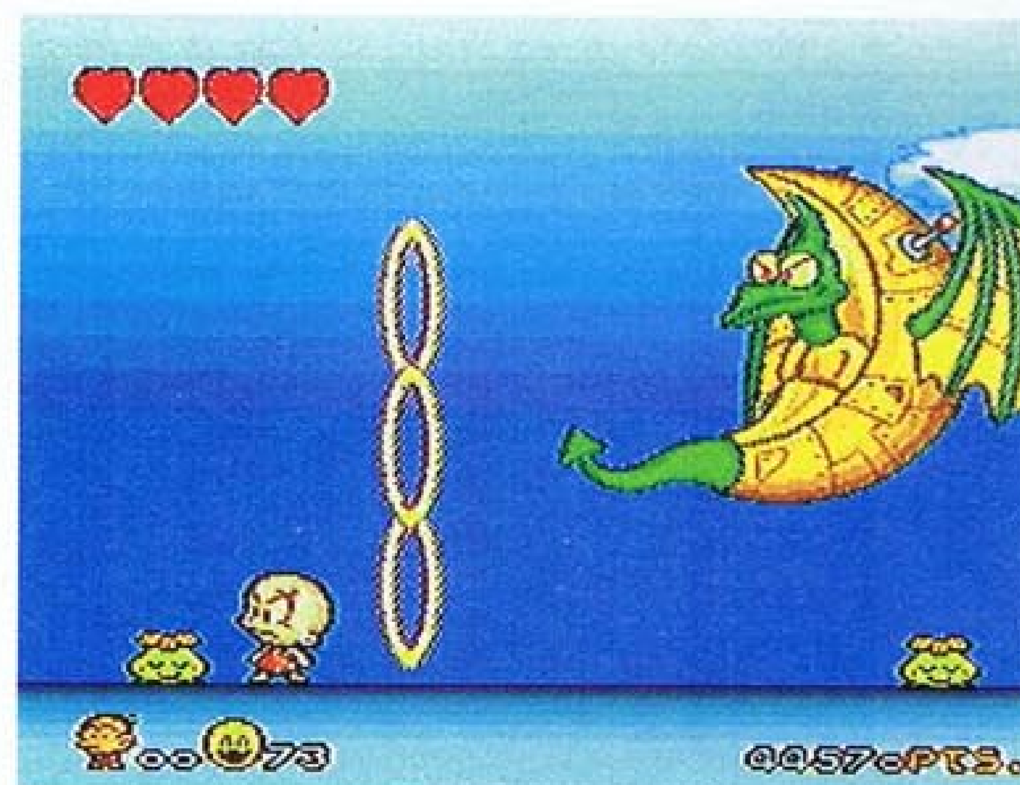


Los enemigos también crecen. *B.C. Kid no es el único que aumenta de tamaño cuando se traga un caramelo azul. Ved que los dulces también hacen grandes a los demás.*



La zona Rage Ride. *Al ver este 'cartelito', pulsad el botón X de vuestro pad y aparecerá la palabra RAGE!, sobre cuyas letras os podréis subir para alcanzar plataformas superiores.*





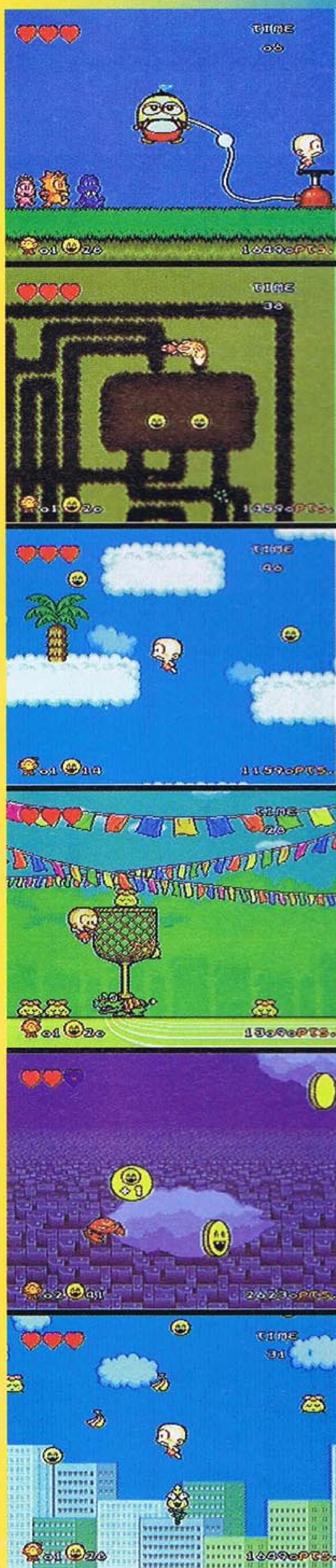
Los jefes de fase son ¡gigantescos! *Como podéis ver, este pseudodragón es notablemente más grande que B.C., sin embargo también sucumbirá ante sus cabezazos.*



No faltan los laberintos. *En un juego tan loco como éste, no faltan las zonas laberínticas que nuestro cabezón amigo investigará, recogiendo todos los ácidos posibles.*

Fases de Bonus

*En B.C .Kid hay **multitud** de fases de bonus, en las que* **podemos aumentar** *tanto el número de* **ácidos** *como el de* **vidas y corazones**. *Aquí tenéis seis.*





ESTÁ EN ACCIÓN

- La originalidad de las situaciones.
- La variedad de los escenarios.



NO ESTÁ EN ACCIÓN

- La similitud de muchas de las acciones.
- La simplicidad de los gráficos.







NINTENDO
Hudson Soft

Megas: **12** Vidas: **3**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
El componente principal de este juego son las plataformas, a las que se une un extraordinario sentido aventurero en la constante búsqueda de caminos.

• Desarrollo:
B.C. Kid debe encontrar la salida a los mundos que recorre, introduciéndose en todos los recovecos y recogiendo el mayor número posible de ácidos.

• Tecnología:
Es un juego divertido, original, simpático, aventurero y muchas otras cosas más, pero en el aspecto tecnológico no aporta, verdaderamente, nada nuevo.

• Duración:
Investigar a fondo los caminos que se encuentran y hallar la salida de cada mundo os traerá de 'cabeza' durante mucho tiempo.

GRAFICOS — **79**
Escenarios muy variados, coloridos y originales, pero sin demasiada calidad.

SONIDO — **83**
Agradables y variopintas melodías acompañan al chaval en sus aventuras.

MOVIMIENTO — **79**
B.C.Kid cuenta con pocos movimientos y todos resultan fácilmente controlables.

JUGABILIDAD — **82**
Un juego nada complicado, ni en su manejo ni en su desarrollo. Tampoco es que lo vayáis a tener "chupado", pero...

ENTRETENIMIENTO — **78**
Al principio atrae por su originalidad, pero, con el transcurrir de las fases, resulta un tanto monótono. Una lástima.

Opinión Por **Javier Castellote**

Lo mejor es el grado de originalidad que aporta y, sobre todo, la simpatía de los personajes y de las situaciones; porque a nadie se le ocurriría, por ejemplo, introducir a un chaval en el interior del sistema circulatorio de la sangre de un dinosaurio. Sin embargo, la monotonía invade a medida que se van superando las distintas fases puesto que, casi siempre, se deben realizar el mismo tipo de acciones.

Recomendación
Exclusivamente para los devoradores de cartuchos plataformeros.

79

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



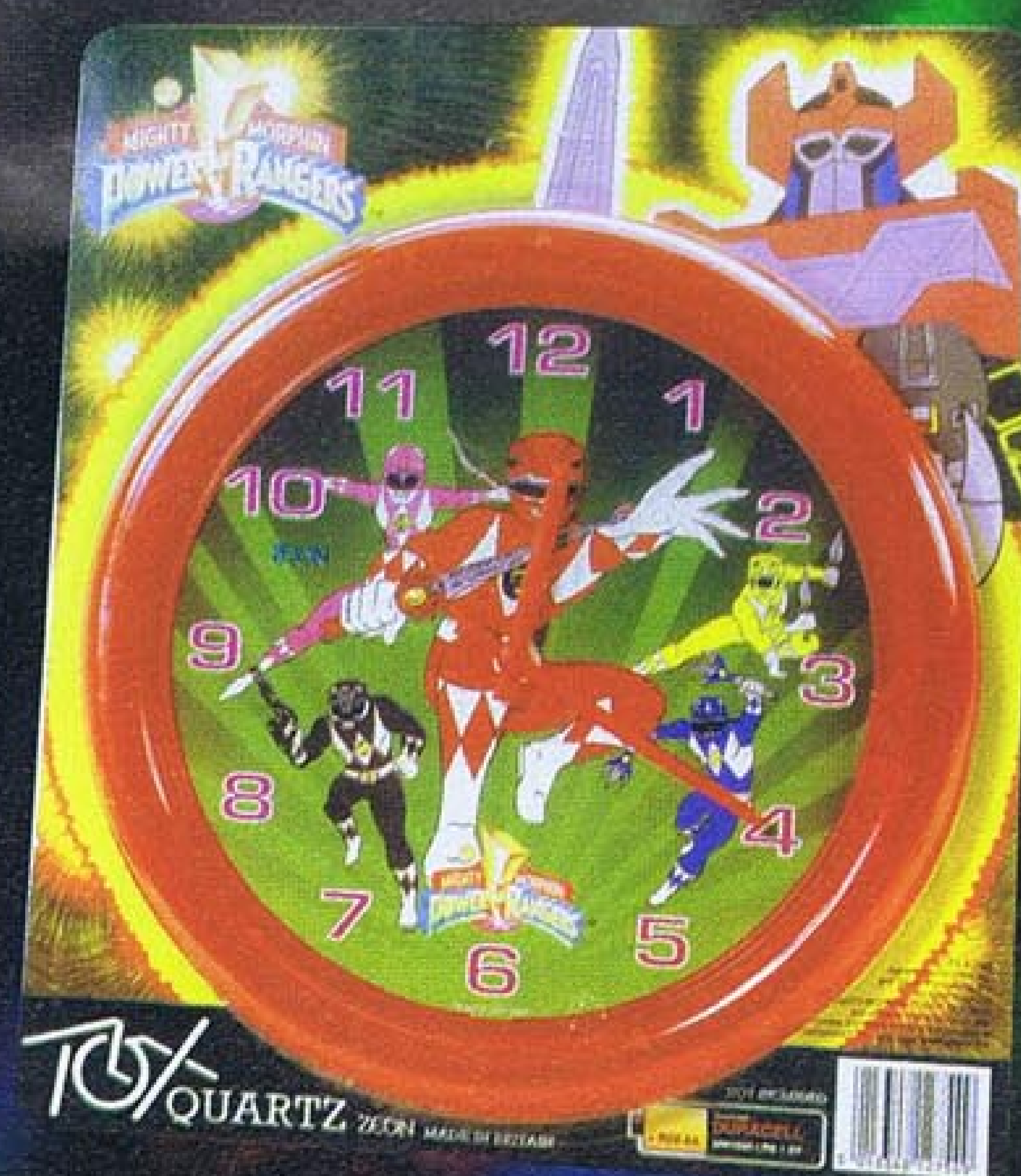
AGOTADO

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



P.V.P. 2.800

Reloj de pared

POWER RANGERS





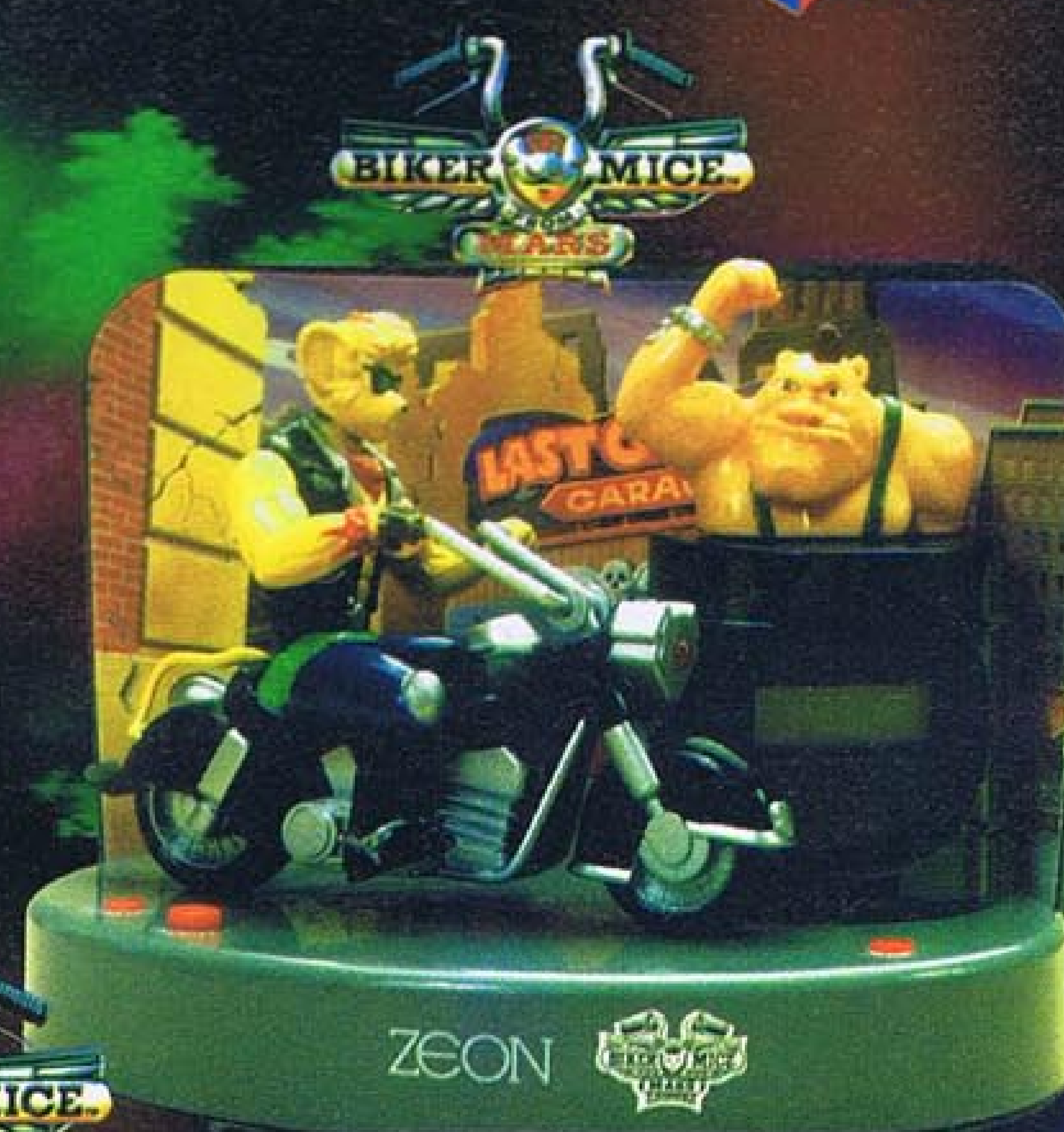
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante. Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



P.V.P. 5.900

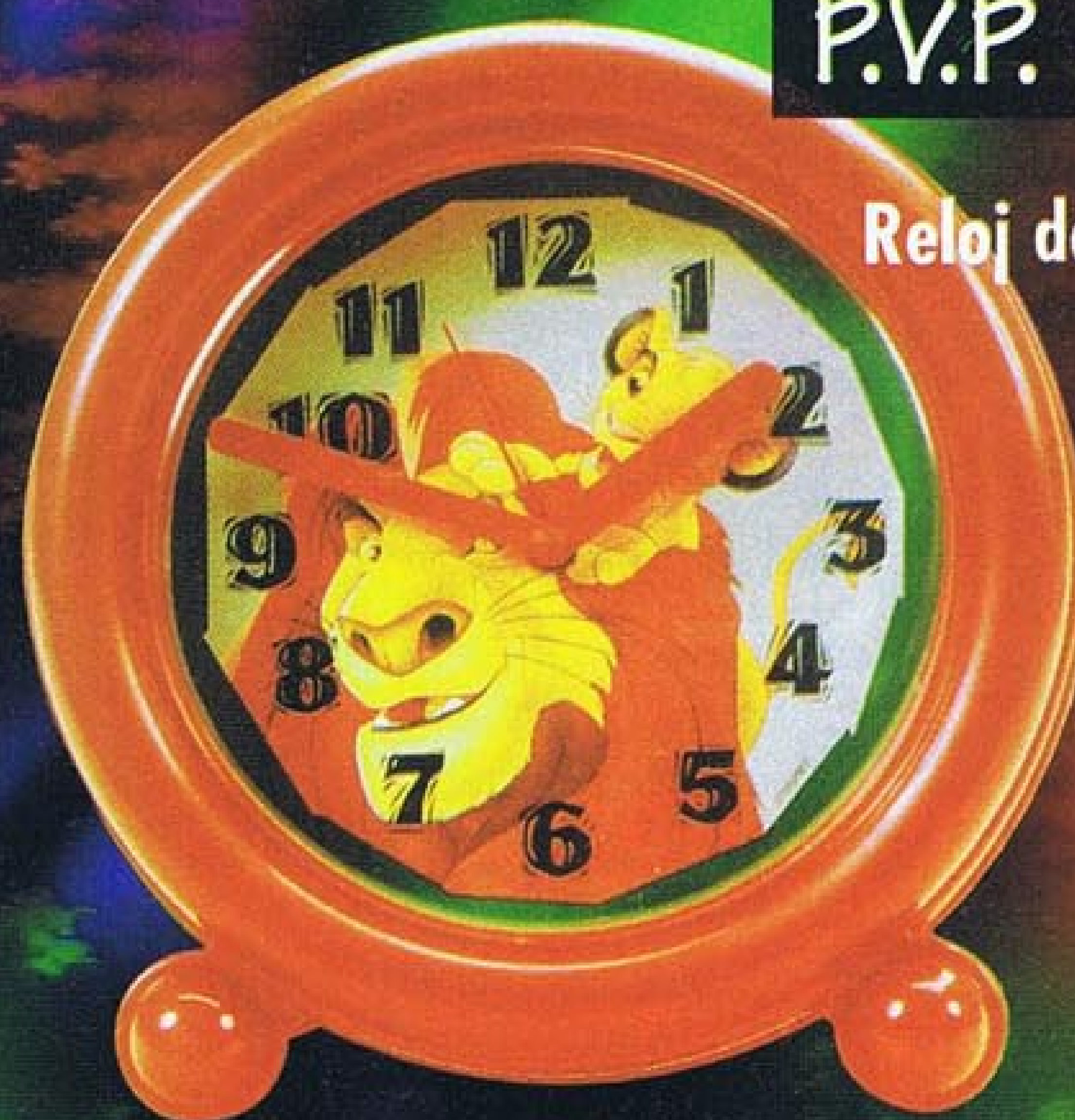
Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.





P.V.P. 3.400

Reloj despertador.





P.V.P. 2.100

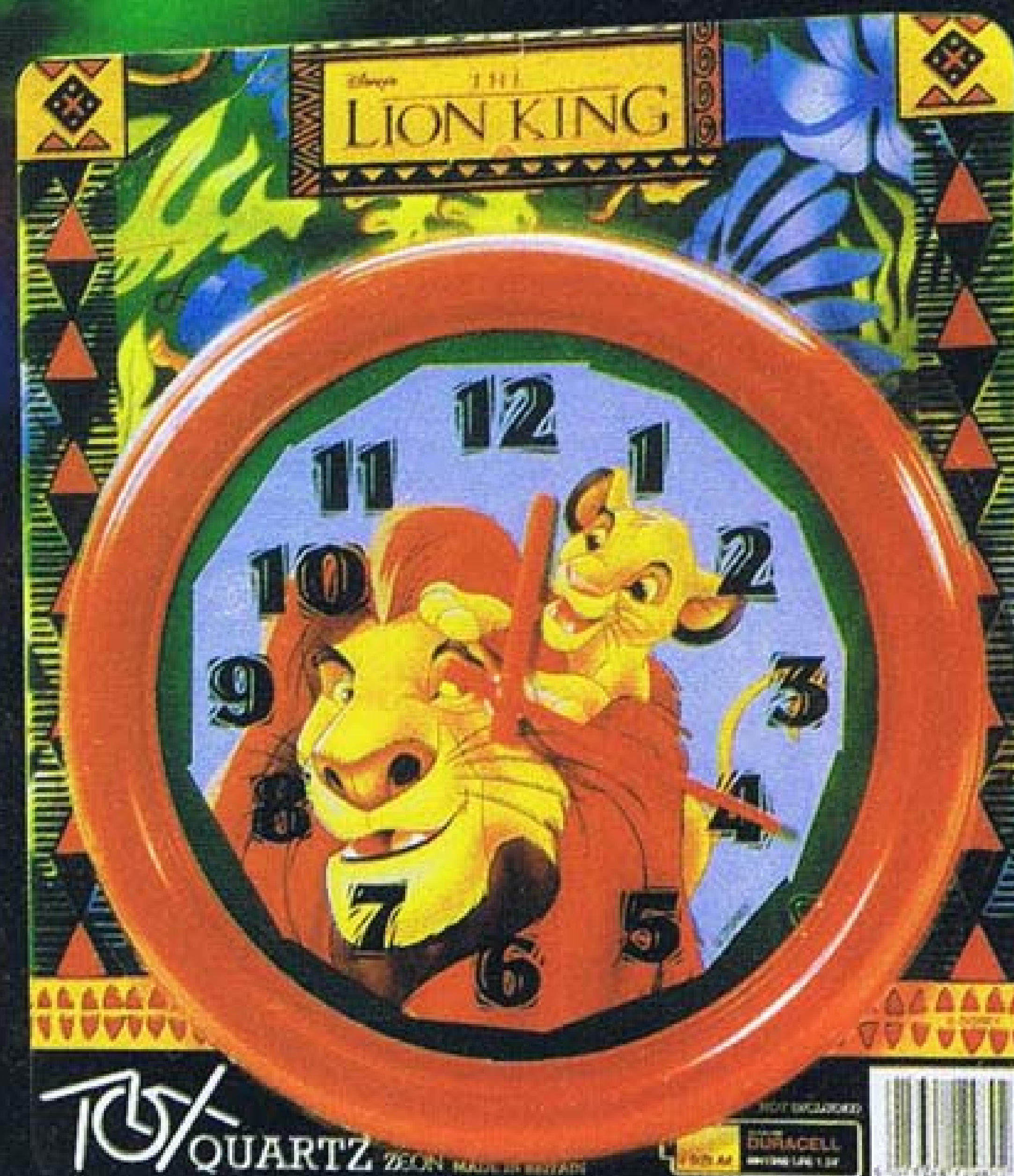
Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)





P.V.P. 2.800

Reloj de pared



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: NA

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King .........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King ..............................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE...APELLIDOS...
DOMICILIO...LOCALIDAD..............................PROVINCIA..............................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)..............................TELÉFONO..............................

Forma de Pago:

❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

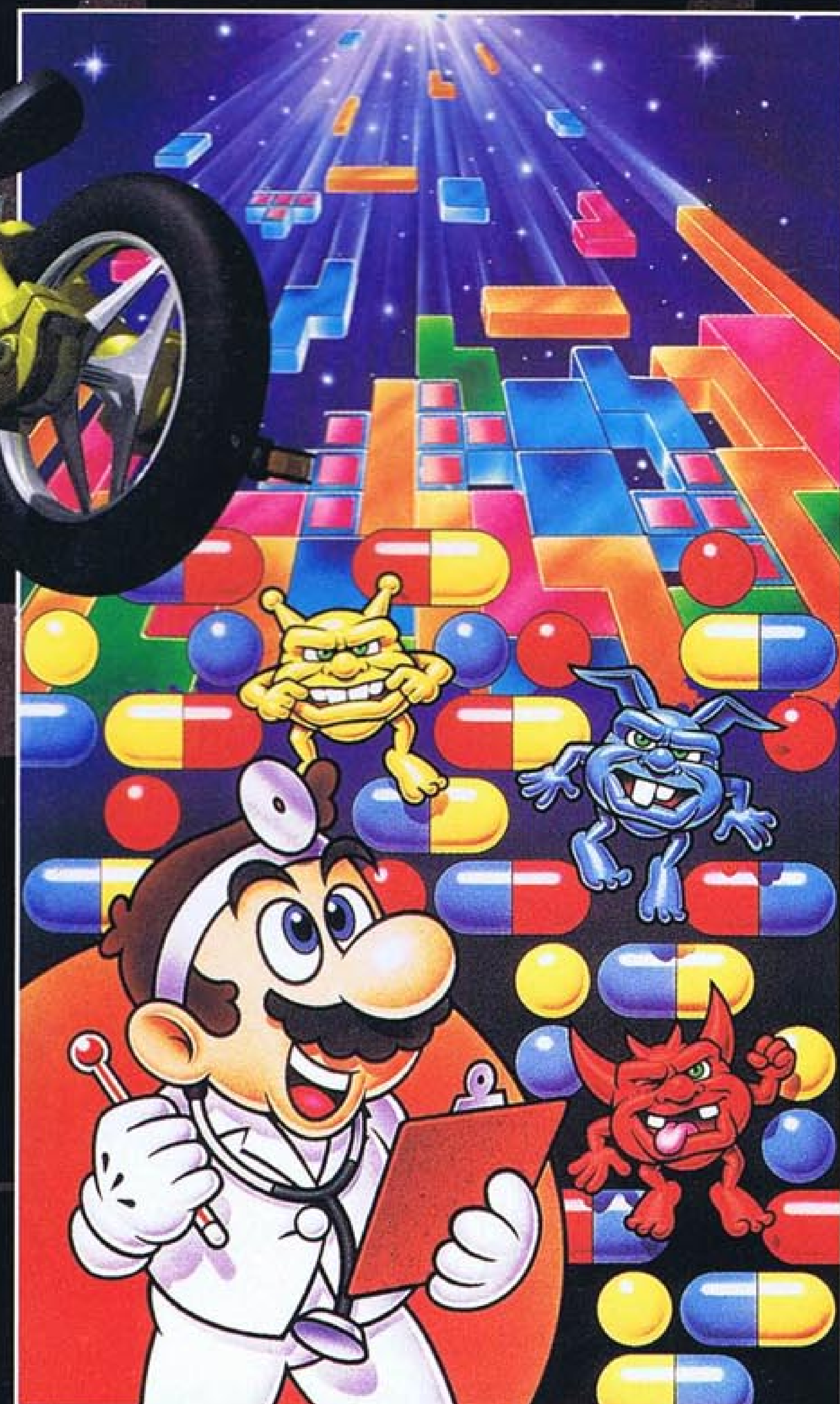
N.E.S.

1	**Super Mario 3** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Chip´n Dale 2** *Capcom • Plataformas*	IGUAL
3	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	IGUAL
4	**Jimmy Connors** *Ubi Soft • Juego de Tenis*	IGUAL
5	**Tiny Toon** *Konami • Plataformas*	IGUAL
6	**Jungle Book** *Virgin • Plataformas*	IGUAL
7	**Megaman 4** *Capcom • Plataformas*	IGUAL
8	**Kirby´s Adventure** *Nintendo • Arcade*	IGUAL
9	**Asterix** *Infogrames • Plataformas*	IGUAL
10	**Battletoads** *Tradewest (Rare) • Arcade*	IGUAL

Game Boy

1	**Wario Land** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Monster Max** *Titus • Aventura*	IGUAL
3	**Wario Blast** *Hudson Soft • Arcade*	SUBE
4	**Megaman III** *Nintendo/Capcom • Plataformas*	BAJA
5	**Donkey Kong** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
6	**Soccer** *Nintendo/Elite • Fútbol*	SUBE
7	**Legend of Zelda** *Nintendo • Aventura*	BAJA
8	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	IGUAL
9	**Ducktales 2** *Nintendo/Capcom • Plataformas*	IGUAL
10	**Kirby´s Pinball Land** *Nintendo • Pinball*	IGUAL





• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Protagonizada a golpe de pedal por el rapidísimo Unirally y su celebrado sistema ACM (Advanced Computer Modelling) que ya visteis en Donkey Kong.

• **EL SUBIDÓN:** El anti-Mario coloca a sus dos juegos en el podio de la lista portátil. Vaya nuestro reconocimiento para Wario Blast.

• **LA PROMESA:** Este mes, nuestra promesa habla castellano de la mano de Illusion of Time y su trabajada y esperanzadora traducción.

• **EL MEDIOCRE:** Las bofetadas de Fatal Fury Special, que nos han dolido en nuestras propias carnes al no confirmar las expectativas creadas.

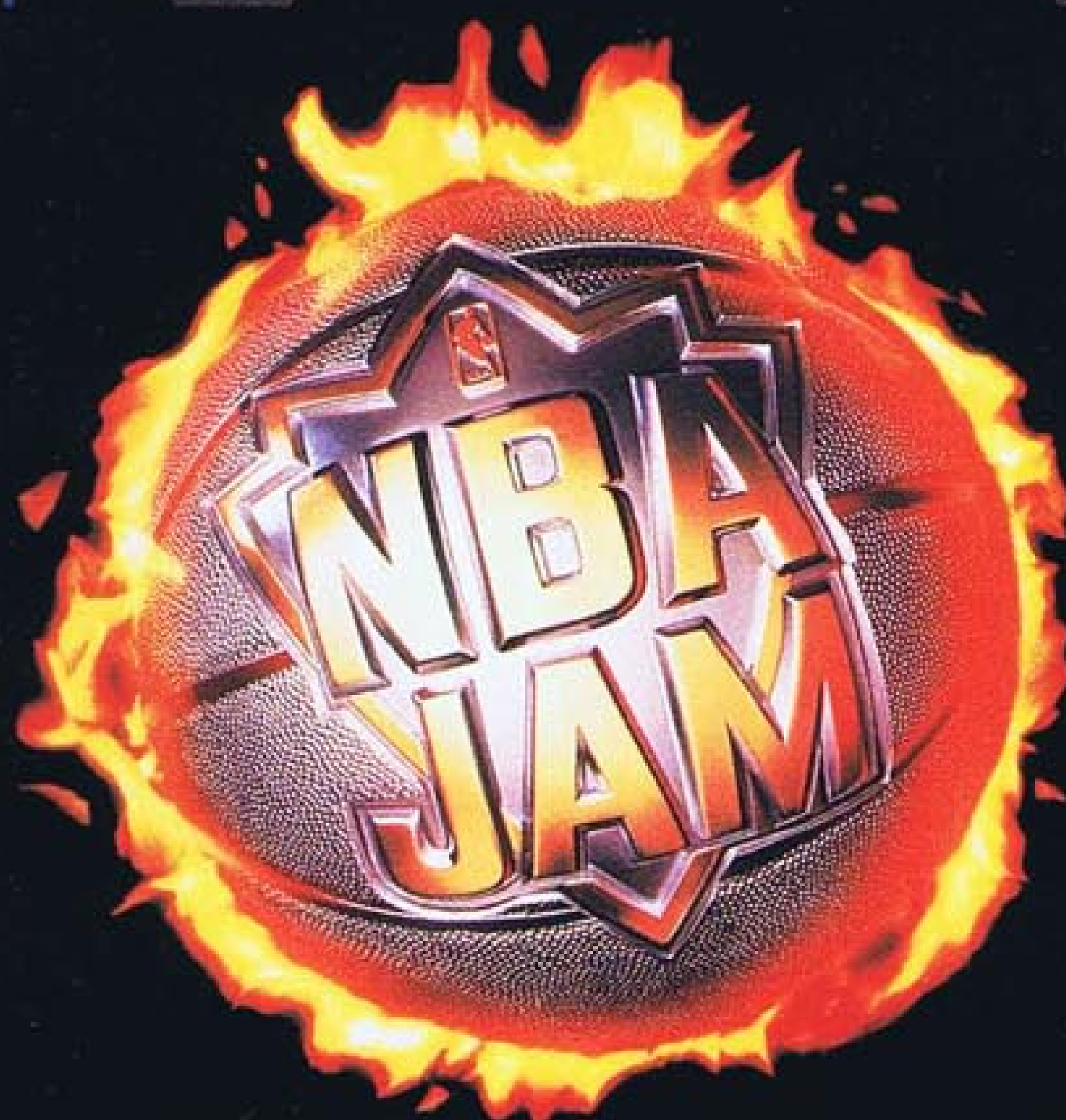
• **EL REY DEL NÚMERO 1:** Nintendo no concede tregua. Los primeros puestos de las tres listas son suyos desde hace meses.

• **EL MÁS BUSCADO:** Se llama Weapon Lord, y cuentan que va a ser sinónimo de un nuevo concepto de lucha. Tiempo al tiempo.

EL PULSO

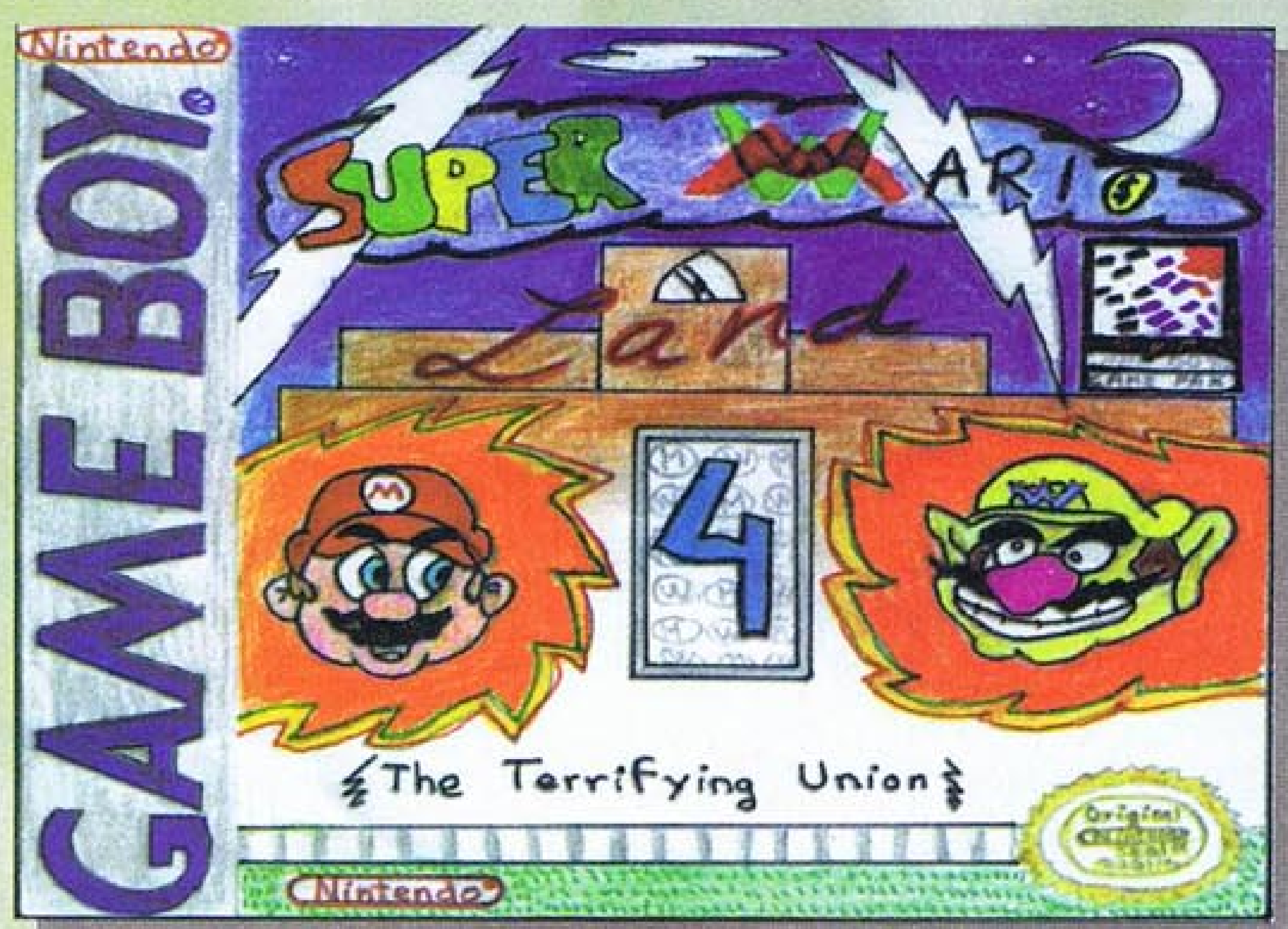
Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country**	*Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Earthworm Jim**	*Virgin • Plataformas*	IGUAL
3	**Super Punch Out**	*Nintendo • Boxeo*	IGUAL
4	**I. Superstar Soccer**	*Konami • Fútbol*	IGUAL
5	**Unirally**	*Nintendo/DMA • Arcade*	NUEVA ENTRADA
6	**Secret of Mana**	*Nintendo/Squaresoft • RPG*	BAJA
7	**Demon´s Crest**	*Capcom • Aventura-plataformas*	IGUAL
8	**Tetris & Dr. Mario**	*Nintendo • Inteligencia*	NUEVA ENTRADA
9	**NBA Jam T.E.**	*Acclaim • Basket*	NUEVA ENTRADA
10	**El Rey León**	*Virgin • Plataformas*	BAJA
11	**Super Street Fighter II**	*Nintendo/Capcom • Lucha*	BAJA
12	**Mortal Kombat II**	*Acclaim • Lucha*	BAJA
13	**Super Metroid**	*Nintendo • Aventura*	BAJA
14	**True Lies**	*Acclaim • Arcade*	NUEVA ENTRADA
15	**Mickey Mania**	*Sony • Plataformas*	BAJA
16	**Samurai Shodown**	*Takara • Lucha*	BAJA
17	**Power Drive**	*US Gold • Rally*	BAJA
18	**Fatal Fury Special**	*Takara • Lucha*	NUEVA ENTRADA
19	**SeaQuest**	*THQ • Aventura*	NUEVA ENTRADA
20	**Clayfighter 2**	*Interplay • Lucha*	BAJA

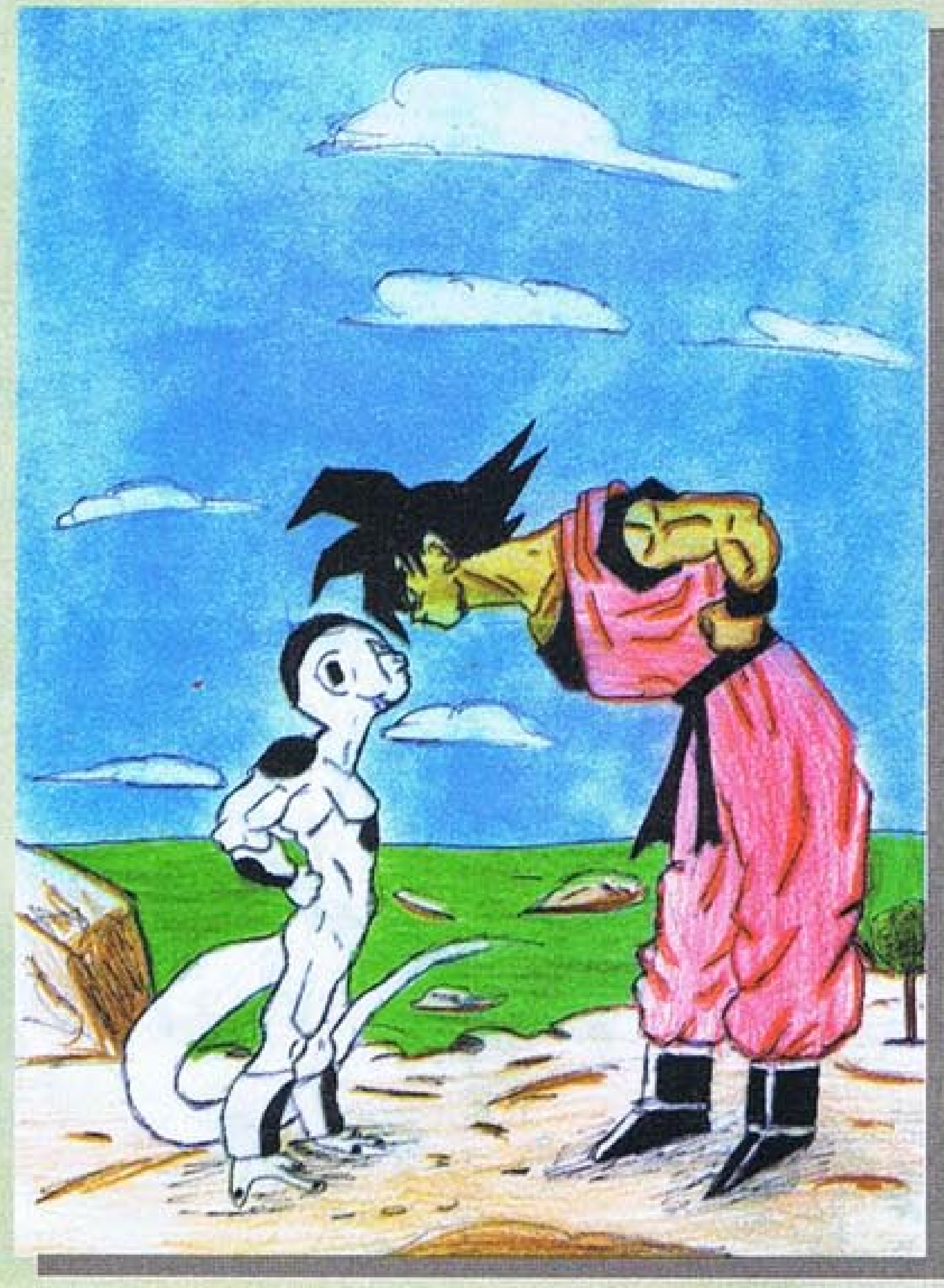


La nueva ola de gráficos renderizados impone su dominio en la lista de Super Nintendo. El reinado de Silicon Graphics y Donkey Kong Country tiene ya un digno delfín en otro tipo de monos: los monociclos de Unirally, que se ven acompañados en sus lecciones de jugabilidad y adicción por un clásico del puzzle, Tetris&Dr.Mario, y una bomba a punto de hacer reventar las canastas rivales, NBA Jam T.E. Claro que los hay que prefieren empezar desde abajo para inaugurar la categoría del "self-made game". SeaQuest y sus reminiscencias Spielberg dan fe de ello. Por lo que respecta a las listas "menores", nada nuevo bajo el sol este mes. Una norma en los 8 bits y una excepción en la pequeña Game Boy.

ZONA ZERO



Joaquín Ramón (Valencia)



Sergio Cánovas Marín (Sant Boi de Llobregat)



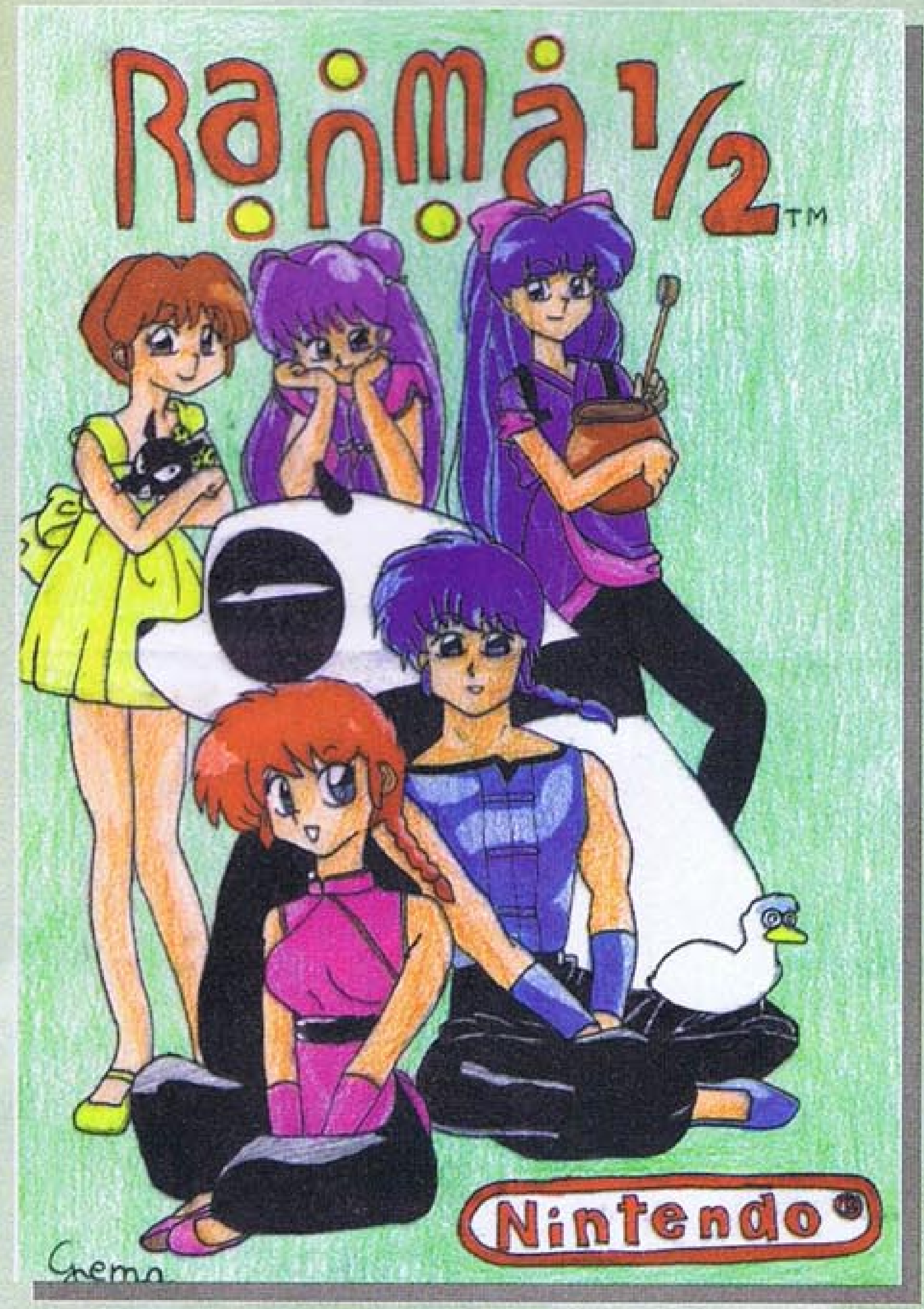
Juan Manuel López Álvarez (Sevilla)



María Bernal (Zaragoza)



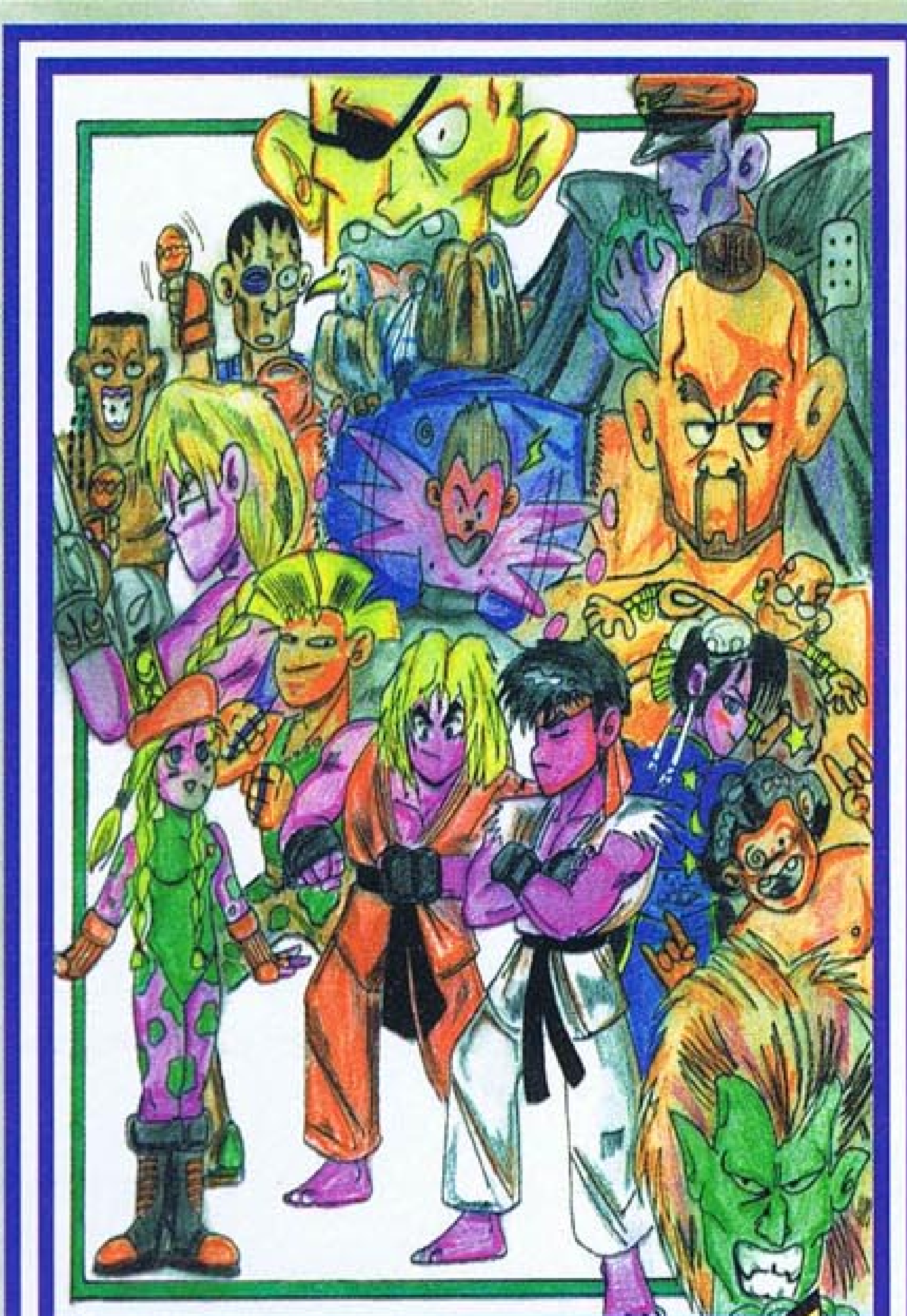
Nina Arce González (Gran Canaria)



Gema Sánchez Moreno (Elche)

Luis Mª Pedriza
(Madrid)

Además de estudiar japonés, según él mismo nos cuenta en su carta, Luis ha tenido tiempo de dibujar esta versión S.D. (Super Deformada) de S.S.F II.

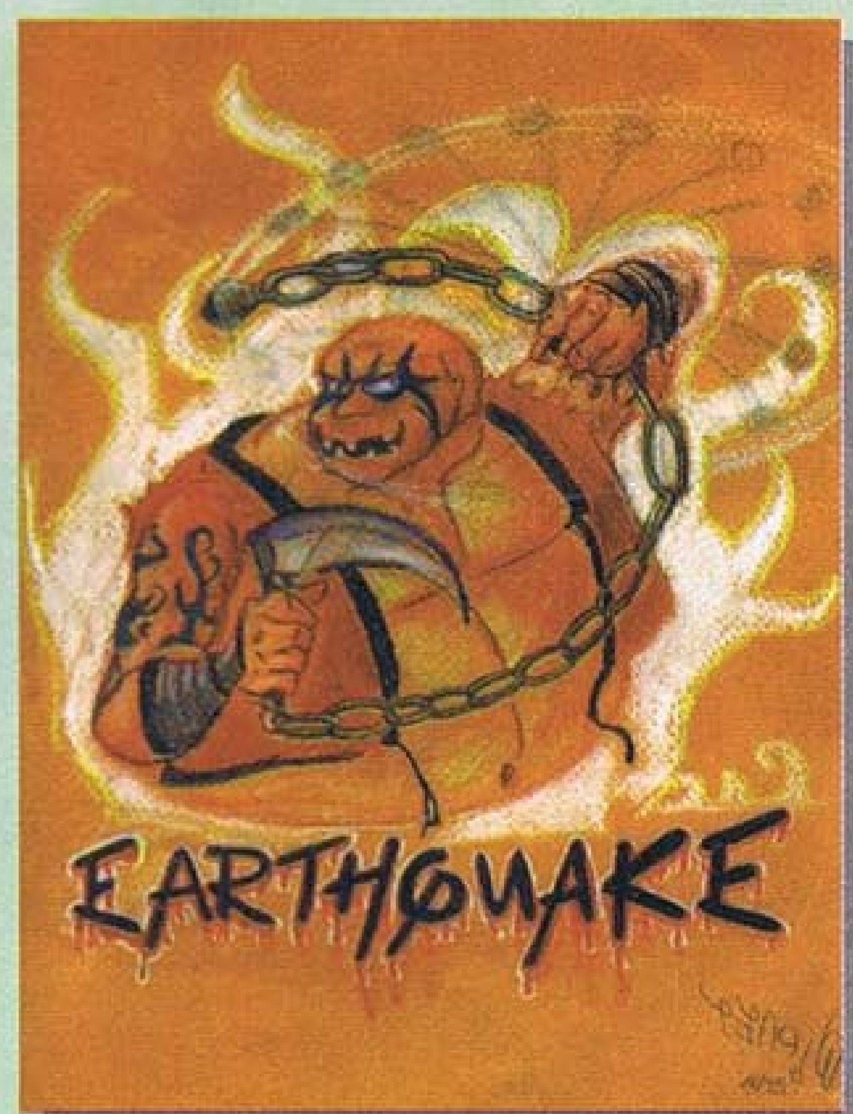




EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Macarena Gallego (Córdoba)



Miguel Ángel Vaca Alvarado (Cádiz)

Alberto Sotillo Miguel (Madrid)





Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:
HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).
Indicando en una esquina del sobre: ZONA ZERO

RECORD Manía

ADDAMS FAMILY



Marc
(Manresa)

Marc no nos ha enviado ni sus apellidos ni su dirección, pero sí la prueba de que acabó con la Familia Addams en SNES.

PRINCE OF PERSIA



Javier Torrontegui Serrano
(Vizcaya)

Javier, con 8 años, está hecho una fiera. Y es que la criaturita nos envió 15 finales de juegos. De momento, nos quedamos con este principesco final de SNES.

DONKEY KONG COUNTRY



José Santiago Salgado
(Barcelona)

Ya tenemos aquí el final de la extensa aventura de nuestro gorila favorito. José Santiago, de verdad, todo un logro.

A veces llegan Cartas ...

Super

Mª del Carmen Corchero Atencia (Málaga)

¡Superhola, super colegas! Super yo superme super llamo Super Mª Carmen! Supertengo superdoce superaños. Superaunque supersea superpequeña super soy super suficiente superfuerte superpara supermatar superalguien superque supersigue



Hinchas

José Bayona Vega (Estella, Navarra)

De terapia

Óscar Sierra Romero (Badalona)

terapia consolera, ya que es una de mis aficiones y me relaja un montón, sobretodo cuando me enfado con mi novia, nos lanzamos unos insultillos y nos damos de tortazos con Mortal Kombat II. Aparte de esta intro, me

¿que no sabeis quien soy? pues mi nombre es Enrique Otero Casas, mas conocido en mi colegio como "KIKOF" sí, como el nombre del videojuego de futbol,

Con mote

Enrique Otero Casas (Coslada)

Concisas

Alfonso García Ortiz (Madrid)

y el tío se chulea porque tiene esos llaveros tan guapos, estupendos, inigualables, excelentes, preciosos pero yo quiero la

MOCHILA.

Si me publicais la carta me conformo pero

Raperas

Pablo Dols Montesinos (Valencia)

Ahora escucha la historia de mi vida
mi destino cambió
desde que empecé a leer
NINTENDO ACCION
Al oeste de Valencia
crecio y vivia
sin hacer ningun caso
de mi familia.
Me pasaba el dia
jugando a la consola

Biográficas

Ander Aznar Bartos (Guipúzcoa)

Hola amigos de Nintendo Acción,
estoy aquí, en casa, enfermo. No se qué hacer así que os voy a contar lo que es y va a ser de mi vida. Ahora tengo dieciséis años, pero voy a hacer diecisiete en Mayo. Vivo en Añorga, un barrio de las afueras de San Sebastián, la ciudad más bonita del mundo.

Me gustaria que hicieseis un juego de la nintendo no la supernintendo que el protagonista fuera un gato llamado Fussy. LOS malos fueran una

Imaginativas

Luis Alejandro Fernández (Madrid)

Un día jugando con mis amigos fui a comprar el número nuevo de la Nintendo Acción. Pregunté al señor del kiosco. Y me dijo que había desaparecido, yo empecé a buscar por todas partes. No la encontraba, empecé a desesperarme. Derrepente....... me cai de la cama, me nos mal que todo era un sueño.UUFF!!

De pesadilla

Nacho Pérez Jiménez (Madrid)

Con influencias

Ángel Gómez Jurado (Madrid)

OS ESCRIBO PARA DECIROS QUE COMO NO PUBLIQUEIS MI DIBUJO OS VAIS A ENTERAR. SE LO DIRÉ A MI PRIMO (QUE ES EL "DIRE" DE VUESTRA REVISTA) Y OS DESPEDIRÁ A TODOS.

Enfermas

Felipe Monedero García (Valencia)

Bueno, os mando un dibu... ¡Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaatchfú!, perdón, estoy resfriado.Como íbamos diciendo, os mando un

Con descargas

Iván Jiménez (Pontevedra)

saber quien la leyo o no. ¡COMO NO ME DEIS LOS LLAVEROS OS VEREIS CON LA SILLA ELECTRICA ¡JE JE JE!

Mortales

Francisco Sánchez (Alicante)

Macabras

Mama, Mama
¡Suelta el Hacha!
¡AAAAHHH!!

José Miguel Punzón (Madrid)

Ninjas

Janet Reyes Rodríguez (Sta. Cruz de Tenerife)

Somos cuatro Tortujas Ninjas verdes con distintas cintas en la cabeza el que nos quiera seguir que nos sigas

en clave Nintendo

Guía Donkey

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Por Javier Abad

Seguro que a estas alturas muchos han jalonado ya con éxito las seis fases que atesora este pedazo de 32 megas. Pero ¡ay amigos!, no creáis que por el hecho de haber llegado al final podéis pasar tranquilamente de esta guía. Sería todo un error que os impediría disfrutar de DKC al máximo. Así que, colegas, seguid leyendo.

FASE 4: GORILLA GLACIER
(Continuación)

Nivel 2: *Slipslide Ride*



Nada más entrar en este 'brillante' nivel, veréis que hay **una cuerda que cuelga del techo**, pero que no está al alcance del salto de nuestros dos monos. Sospechoso, ¿verdad? Dejad **que se acerque un enemigo por la derecha**, **saltad** sobre él para alcanzarla y **subid**. Entonces, llegaréis a una **plataforma con un barril** que tenéis que **romper contra la pared de la izquierda** para entrar en una habitación en la que, reuniendo las letras que componen la palabra **KONG**, conseguiréis **una vida**. Un misterio más desvelado. No ha sido muy difícil, ¿eh?





¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

*Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que **enviarnos un truco** -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el **truco debe ser original y, claro, funcionar.** Pues bien, ya tenéis el trucazo del siglo, entonces cogéis un sobrecito y escribís la siguiente dirección:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes -Madrid-

*Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que ademas os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'**.*

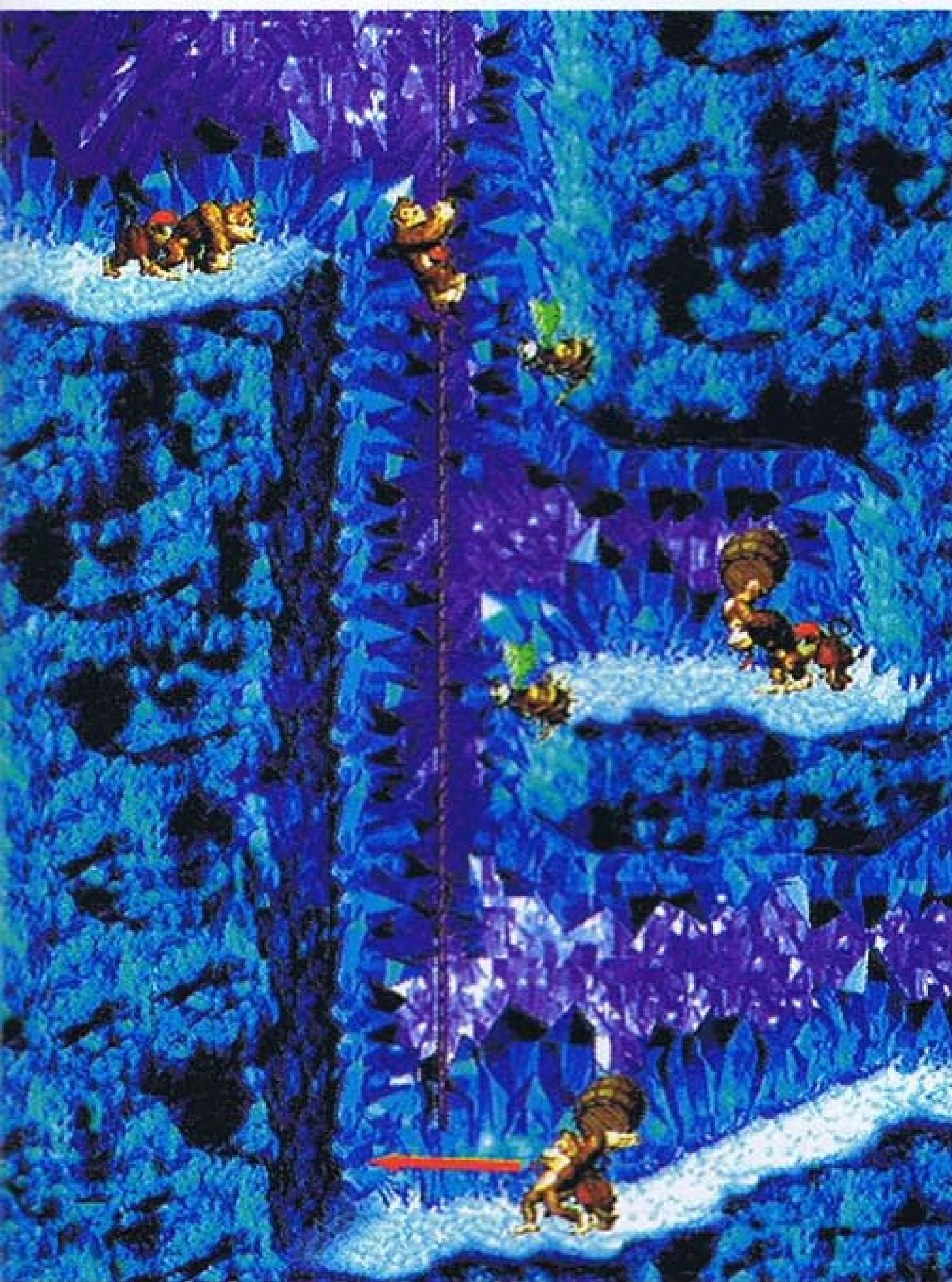
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO

Como conseguir 50 vidas

*He aquí el truco ideal para comenzar el juego con medio centenar de vidas en vuestro contador. Es muy fácil, así que empezad a tomar nota. Basta con que vayáis a la pantalla de **selección de partidas**, os situéis sobre la opción **"Erase Game"** y pulséis **B, A, R, R, A, L** en vuestro pad. Entonces, seleccionad una partidita y veréis con que tranquilidad se juega teniendo ese número en el marcador.*

Kong Country

La fase que surgió del frío



La siguente habitación de **Slipslide Ride** se encuentra poco después de coger la letra **K**, cuando hay que bajar por una cuerda que tiene **dos abejas** a un lado. Saltad a la derecha y coged el barril que hay en un hueco, en la pared, pero **no lo rompáis** todavía.

Tenéis que ser hábiles y pacientes para llegar hasta abajo y estallarlo contra la pared de la izquierda. Como de costumbre, se abrirá la puerta de entrada a una habitación con **vida de regalo** si completáis la palabra **NINTENDO**.



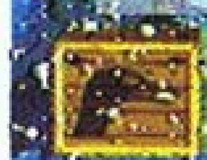


La última es quizá la más difícil de este nivel. Tras pasar el barril que salva la fase, **Donkey** y **Diddy** llegan a unas lianas con **abejas**. Esquivadlas y llegad a lo más alto de la **tercera** liana. Allí está el barril hacia la habitación de marras.



Nivel 3: Ace Age Valley





Este nivel no se comienza al principio del mapeado. Debéis ir a la izquierda porque allí os esperan un barril **DK**, la letra **K** y el avestruz **Expresso**, que será muy necesario más adelante.

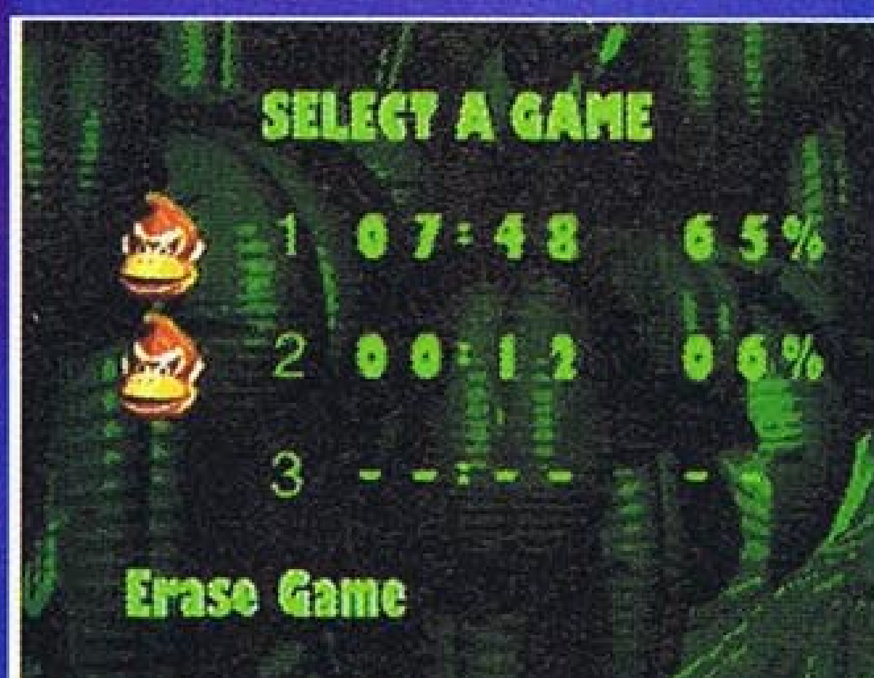
¿Habéis llegado ya a la zona en la que hay **dos buitres** que preceden a una plataforma? Pues tenéis que **alcanzarla como sea**, volando con **Expresso** o saltando sobre los buitres, porque allí está la entrada a una **habitación con plátanos**. Un ítem del **avestruz y el propio ave** en persona os esperan a la salida. Así que, daros prisa, ¿a qué esperáis?





en clave Nintendo

Ahí abajo tenéis unas pantallas suficientemente explicativas. Y por cierto, para quien quiera saber: el truco no es de un lector, sino de un montón de cartas que han llegado a la redacción con el misterio de las 50 vidas resuelto. Seguid así, chicos, y mandadnos todo lo que tengáis.

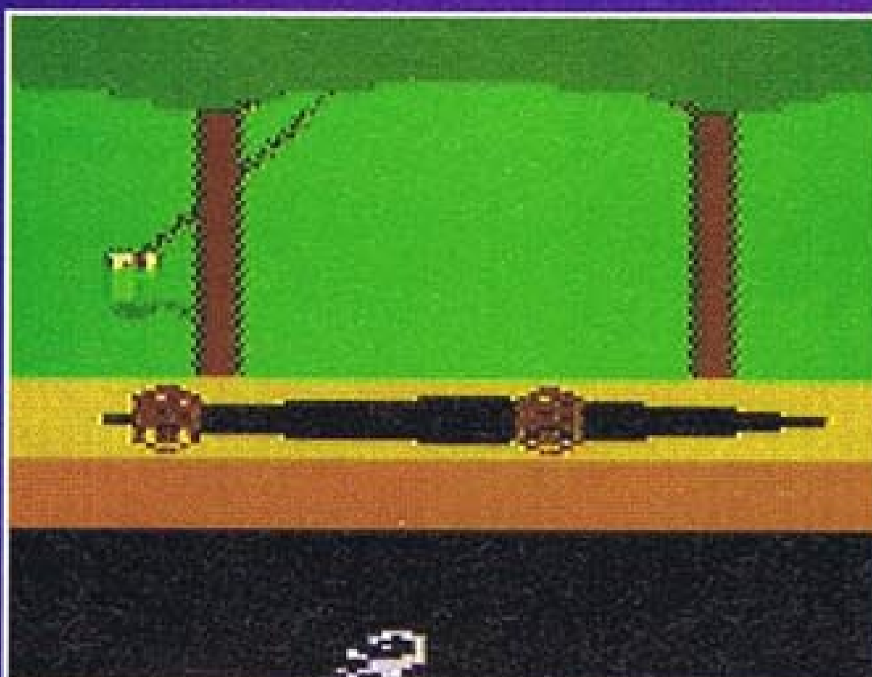


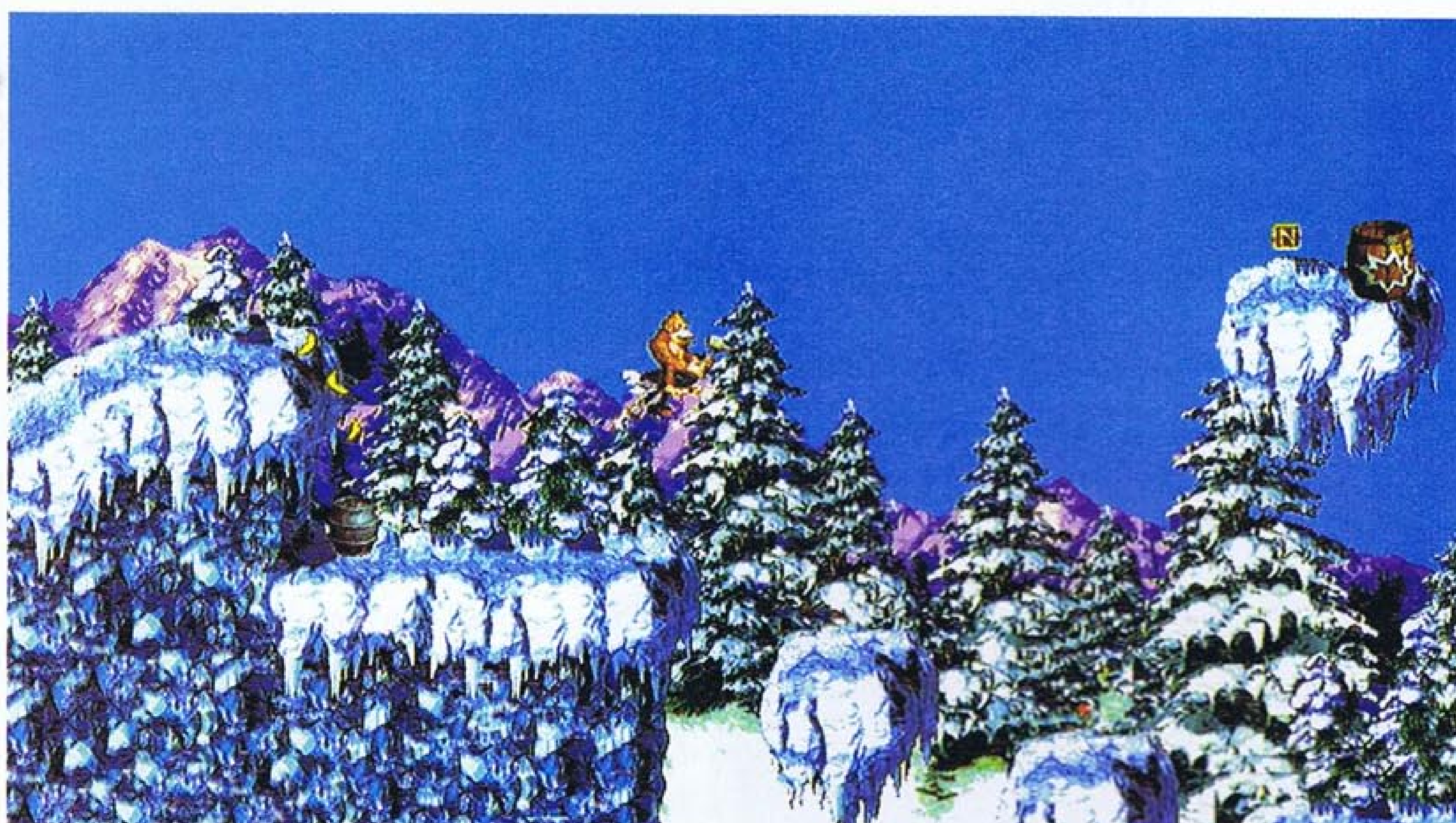


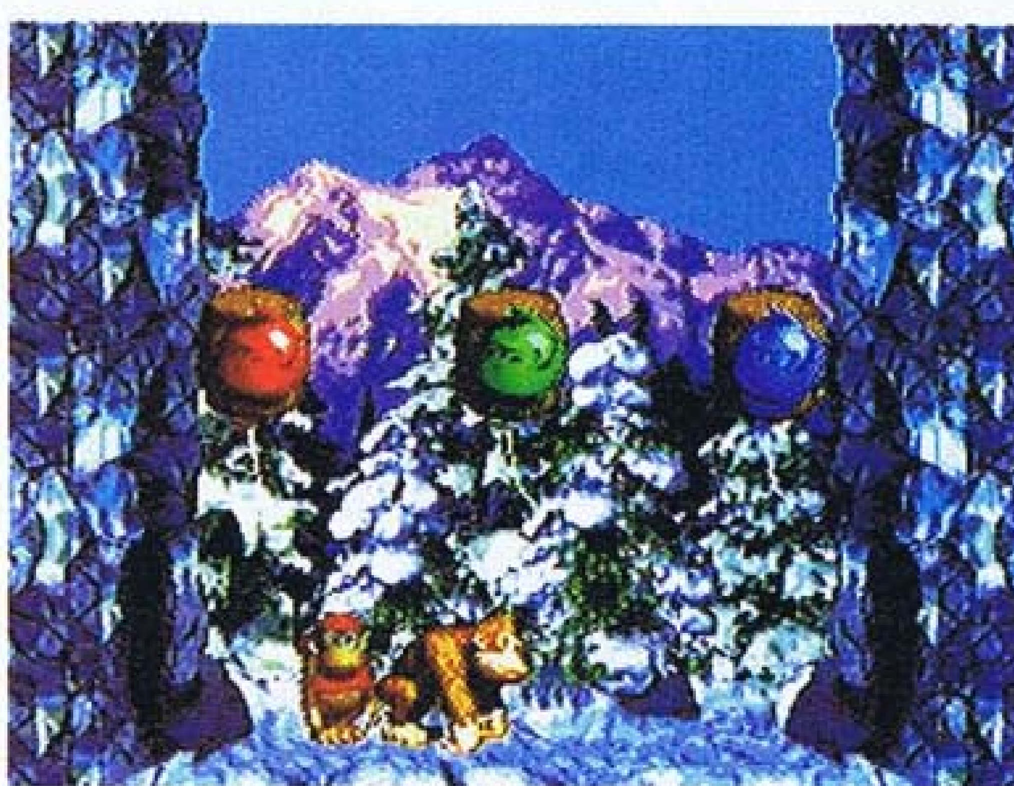
PITFALL
SUPER NINTENDO

Eran otros tiempos

***'Pitfall'** es un juego cuya primera versión salió para la genuina consola **Atari 2600** y ahora mismo pueden disfrutar los poseedores de la mayoría de las consolas. Pero para aquellos jugones redomados que desean volver a los orígenes de las cosas, no os perdáis la curiosidad que **Nintendo Acción** os propone: **recrear el juego en su versión original**, vaya, **transformar vuestra Super en un Atari 2600**, aunque sólo sea por unos momentos. Presionad **SELECT**, luego el botón **A** seis veces, de nuevo **SELECT** y por último **START** en la pantalla de presentación.*

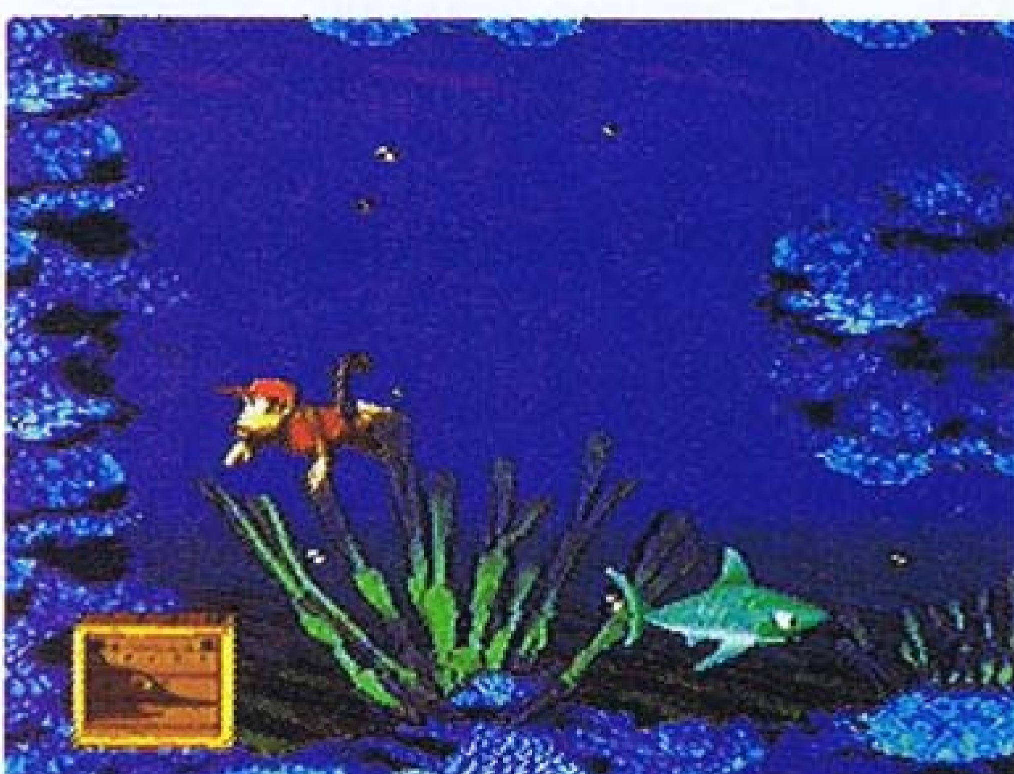




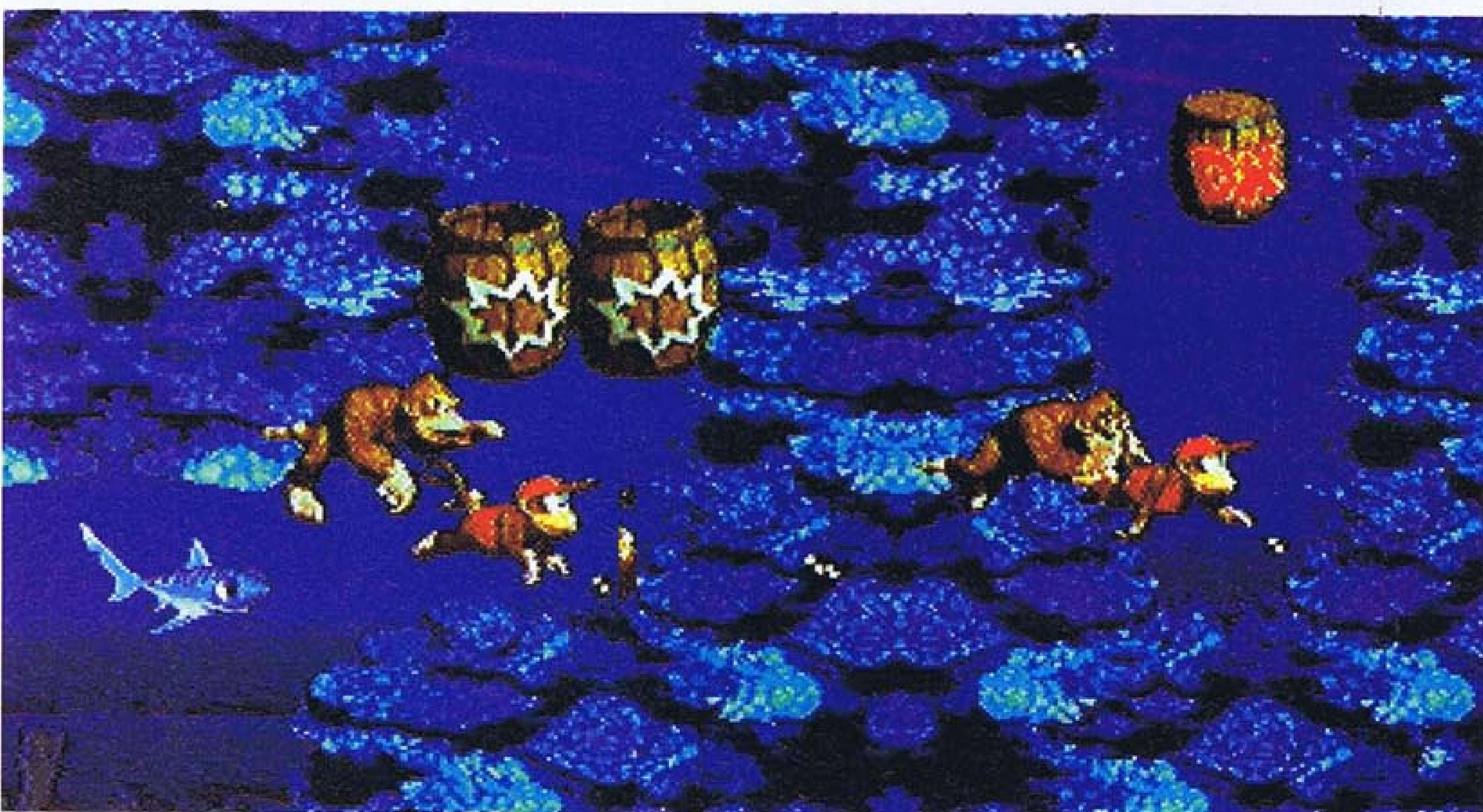


Atención, porque a la segunda habitación oculta sólo se puede llegar a **lomos de Expresso**. Si queréis comprobarlo por vosotros mismos, no tenéis más que llegar a la zona donde se encuentra un **barril metálico** y tratar de alcanzar la plataforma elevada que os muestra la imagen. Si llegáis a ella, unos **globos** de esos que dan vidas podrán ser vuestros.

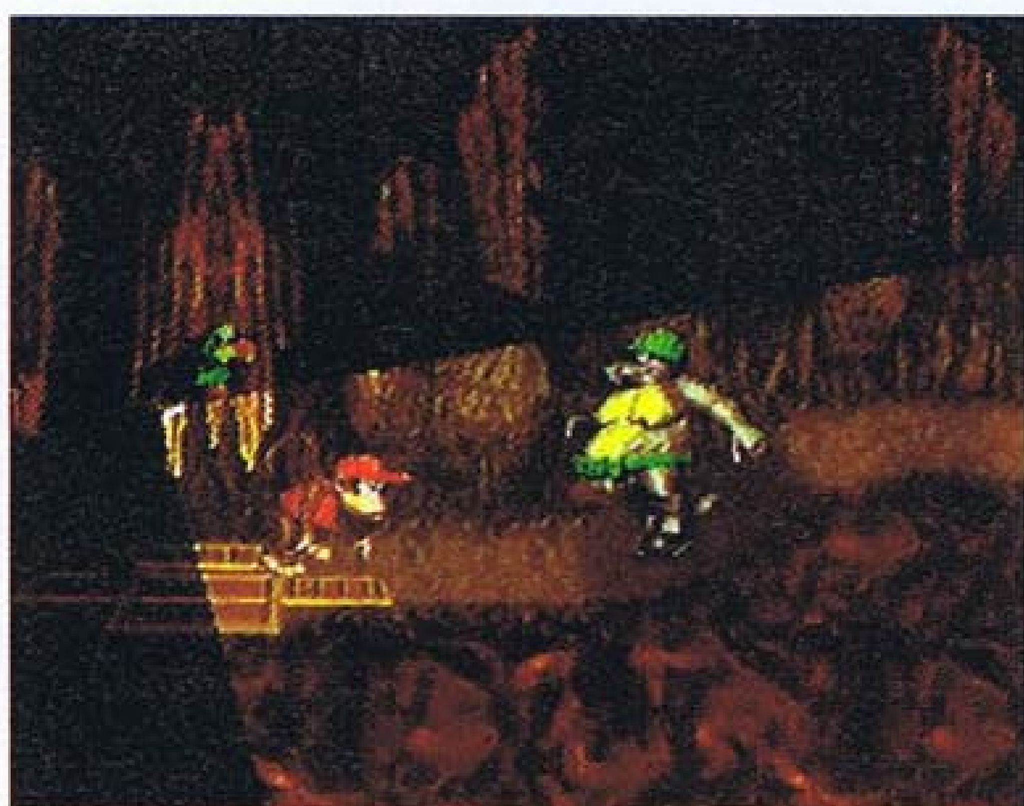
Nivel 4: Croctopus Chase



Como es costumbre en todas las fases submarinas, en Croctopus Chase no existen ***secret rooms***, pero sí algunos **'truquillos'** que pueden ser muy útiles para llegar sanos y salvos al final del nivel. Entre ellos cabe citar el pasadizo que os lleva a un **barril DK**, atravesando la pared (abajo), o ese otro que, casi al final del nivel, os revela dónde reposa **Enguarde** (izquierda).



Nivel 5: Torchlight Trouble



Antes que nada, es hora de presentaciones. Con todos vosotros: **Squawks**. Este particular personaje es un **loro-linterna** que en este fácil nivel hace su única aparición a lo largo del juego. ¡Ah! que con tanta ceremonia no se os pase que hay un **barril DK** justo a la izquierda de la entrada.

La primera habitación secreta seguro que ya la habíais descubierto vosotros, pero como a nosotros nos pagan por decíroslo de todas formas, allá va: después del barril que salva la fase tenéis que **agacharos** y coger un barril DK y, justo después, llegáis **hasta otro barril**. Cogedlo, saltad a la izquierda y rompedlo contra la pared de turno, que se abre **como de costumbre**.

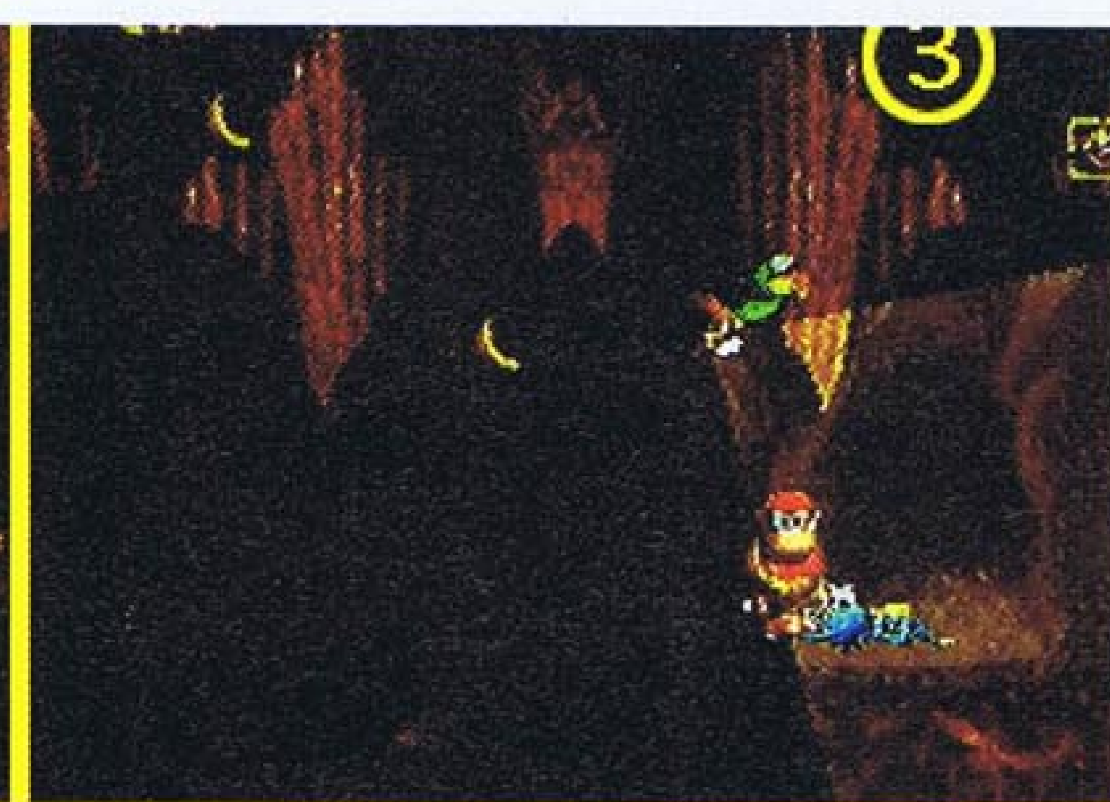




La entrada a la segunda habitación también está cantada. Casi al final del nivel, hay un barril junto a una **rueda con pinchos** (1). Cogedlo, saltad a la derecha siguiendo la fila de plátanos y rompedlo contra la pared de la izquierda (2). Os espera una habitación con un **cocodrilo azul**, muchos plátanos a recoger y..fin.







Nivel 6: Rope Bridge Rumble

¡No vayáis tan rápido!, que la primera habitación oculta está **nada más empezar**. Para llegar a ella, debéis hacer un 'salto de fe' en el punto que os indica la imagen. Si después de hacerlo no entráis en una habitación con **plataformas, neumáticos, plátanos y Winky** esperando al final, es que tenéis **otro juego conectado** a vuestra Super. Comprobadlo.



Pues la cosa va de extremos. Casi al final del nivel, al llegar a esta zona con **plataformas** que se mueven transportando neumáticos sobre ellas, veréis que sobre la segunda hay un **plátano solitario** y os preguntaréis qué hace allí el pobre. Pues ni más ni menos que señalar la entrada a una habitación en la que podéis conseguir **el ítem de una de las fases de bonus**.





en clave Nintendo

MICHAEL JORDAN
SUPER NINTENDO

Un password de lujo
Uno de los buenos. **Si quieres empezar** *este 'pedazo' de cartucho* **con** *la suculenta cantidad de* **34 vidas**, *no tienes más que* **introducir el siguiente código** *en la pantalla destinada a los passwords: 0D6ZTCPCBQ4. Sólo una cosa: aún así, no será fácil. ¡Eh,* **Guy**!*, aquí tienes los passwords necesarios para no perder ni un bocado.*





PAC MAN 2
SUPER NINTENDO

Una de password de comecocos
Una buena ración *de passwords para un gran juego. Lógicamente, los passwords deben ser introducidos en la correspondiente* **pantalla** *de passwords. Vamos con ellos:*

- *PCMMOPW: Jugad con la versión original del* **'Pac Man'**. *La primera de todas, la que hizo historia y marcó una época en los videojuegos.*
- *MSPCMND: Convertid a nuestro amigo en una* **bella señorita**, *con lo que el juego pasará a llamarse* **Mrs. Pac Woman**.

SECRET

Bienvenidos, de nuevo, a la tierra del Mana. ¿Dispuestos a continuar con nuestra aventura?



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DÍA 6: LA CHICA, DE NUEVO

Después de la odisea, lo único que quería era **salir de ese maldito territorio**, aunque el pequeño duende tuviera que venir conmigo, como así ocurrió. Decidí encaminarme hacia el ***Haunted Forest***, donde encontré a **la muchacha** que me salvó de servir como carne asada a **los goblins**. Y lo que son las cosas; la ocasión era genial para **devolverla el favor** ya que estaba siendo **atacada** por un par de peligrosos enemigos. Como un valiente, me enfrenté a ellos y **la salvé**. Me contó que estaba **buscando a su novio**: el **Mayor Dyluck**, con quien yo me había encontrado justo antes de acceder al ***Water Palace***. Pensó que si yo iba a deambular por el territorio de **Mana**, deberíamos **unir nuestras fuerzas**.

DÍA 7: EL CASTILLO DE ELINEE

Esta zona fue **una de las más complicadas** de toda la aventura. No sé si recordaré perfectamente todos mis movimientos, espero que me disculpéis. Allá voy. El **castillo de Elinee** estaba al final del ***Haunted Forest***. Los peligros fueron muchos, pero lo más interesante fue cómo me las apañé para acceder al dichoso castillo. Llegado un punto, **el camino se bifurcaba**. Opté por ir a la **derecha** hasta que alcancé un curioso **símbolo inscrito en el suelo**, me situé sobre él y un **fuerte temblor** comenzó a sacudir toda la superficie. Cuando las cosas se calmaron, volví y tomé el camino de la **izquierda**. Continué avanzando hasta que me topé con **dos enormes columnas que derribé** con mi hacha. El majestuoso **castillo estaba ante mí**.

of Mana



En su **interior** había varios **interruptores** que **abrían** diferentes **puertas**, pero **uno** que estaba junto a los calabozos parecía estar **estropeado**. Decidí **bajar las escaleras** y allí encontré a **Neko**, el 'carero', con varios soldados, a los que convencí para que le liberaran. **Ahora** sí que **funcionaba** el interruptor.

Gracias a estos hallazgos, pude seguir avanzando hasta que finalmente encontré a **Elinee**. **La bruja**, viendo la situación, decidió 'poner pies en polvorosa', pero antes hechizó a **Dyluck** y lo envió a ***Thanatos***. De pronto, apareció su tigre guardián, **Spiky**. Y de nuevo, allí estaba yo, jugándome el pellejo. Pero como uno era joven y fuerte, pues me merendé al 'gatito' en un 'periquete'. Como recompensa, se me entregó el **Boomerang Orb**.

Pero como aún no me creía vengado, decidí ir **a la búsqueda de Elinee**. Cuando la encontré, me pareció mucho más simpática. Fue entonces cuando comprendí que **ella estaba también bajo un fuerte hechizo**. La pobre señora intentó disculparse un centenar de veces e incluso me regaló el **Whip** (látigo).

DÍA 8: ALGO VA MAL

A mi salida del castillo, **Luka** me envió un mensaje avisándome de que **Undine**, la Diosa del Agua, estaba en problemas. No había más remedio, había que regresar al ***Water Palace***. **Undine** había sido **capturada en una caverna acuática** situada al este del ***Water Palace***. Y allí, una vez más, **otro enemigo**.

El de esta ocasión era **Tonpole**, una curiosa **mezcla de pez y caballito de mar**.

Usando mi nuevo látigo, **no** fue **complicado acabar con él**. La recompensa fue el **Glove Orb** y la apertura de una nueva caverna; allí estaba **Undine**, quien me obsequió con el **Pole Dart** y todos sus increíbles poderes.

DÍA 9: EL PALACIO SUMERGIDO

Después de la peripecia, regresé a ***Gaia's Navel*** para investigar el ***Underground Palace***, pero la entrada estaba bloqueada. Por suerte sabía que bastaba con el **hechizo mágico** de **Undine** para hacer **desaparecer la lava**.

Una vez **en el interior** del palacio, nos encontramos con un montón de **goblins** a los que **ataqué** usando el látigo. El **calor era insoportable**, pero por fortuna mi bella acompañante lanzó unos **hechizos** y todo **se solucionó**. Además, **el gnomo** que también me acompañaba **me enseñó** algunos **encantamientos**, que potenciaron mi efectividad.

DÍA 10: UN PEQUEÑO DESCANSO

Tras abandonar el ***Haunted Forest***, regresé al ***Kippo Village***, donde pude recuperar la energía y pasar **la primera noche tranquila** desde que comenzó la aventura.

DÍA 11: EL REINO DE PANDORA

Todos los mensajes me indicaban que **algo extraño** estaba sucediendo **en** las ruinas de ***Pandora***, situado al sur de la ciudad. Así que, hacia allí encaminé mis pasos. En un recorrido previo por la ciudad, **me encontré con** una vieja **amiga de mi bella acompañante** llamada **Phanna**. Intentamos establecer una conversación, pero **desapareció** al instante, por lo que optamos por ir directamente a las ruinas. Al llegar allí, volvimos a ver a **Phanna** y, gracias a su ayuda, los guardias de la puerta nos permitieron **acceder al interior del castillo**.

Estad preparados porque lo menos que os puede ocurrir durante este mes es que os encontréis con un hombre muro, un monstruo de dos cabezas, un ser que es una mezcla de pez y caballito de mar, un científico loco...

Por David García

La fortaleza en ruinas estaba 'plagadita' de **enemigos** y, sobre todo, abundaban unos **horribles zombies** de los que resultó bastante complicado deshacerse. Tras un duro y largo recorrido, llegamos a la presencia de **Thanatos**,





en clave Nintendo

SPACE INVADERS
SUPER NINTENDO

Máximas puntuaciones

Los juegos clásicos nunca pasan de moda y qué mejor ejemplo que este **'Space Invaders'**, *una maravilla de maravillas, que con este truco aprenderás a disfrutar aún más, si es que es posible.* **El truco va sobre esas misteriosas naves** *que cruzan la pantalla por su parte superior,y que, en realidad, no son tan misteriosas. Para conseguir la puntuación máxima por cada impacto,* **dispara 22 veces** *al empezar cada pantalla y, a continuación, asegúrate de impactar a la nave misteriosa con* **el disparo 23**. *Luego dispara* **14 veces** *y acierta a las naves con el* **proyectil 15**. **Repite esta operación hasta llegar al siguiente nivel.**

STREET RACER
SUPER NINTENDO

Nuevos circuitos

El siguiente truco te permitirá competir en **cuatro circuitos de bonificación**. *Lo único que tienes que hacer es acudir a la pantalla de opciones y* **pulsar los botones** *L, R, L, R, X e Y. No es que sea la mejor de las ayudas, pero tampoco está mal.*









el Rey de la Oscuridad. Este **malvado personaje** nos contó que su plan era **convertir** a toda la **humanidad en zombies** para dominar así el mundo y, claro, los siguientes en su lista éramos ni más ni menos que nosotros.

De pronto, **una trampilla se abrió** bajo nuestros pies y fuimos a parar a una nueva sala en la que había **un nuevo enemigo**. En esta ocasión nuestro contrincante era **una especie de muro con ojos** y mala leche al que le gustaba que le llamaran **Wall Face**.

Lo primero que hice fue centrarme en **sus** enormes **ojos** hasta que conseguí **cerrárselos** y **luego** fui **a la abertura que tenía en el centro de su cara**. La experiencia fue totalmente desagradable (pero los héroes somos así) y muy, muy agotadora. Pero vencí, que es lo que importa. La recompensa fue la obtención de la **Bow's Orb**, además de liberar de su encantamiento a todos los ciudadanos, excepto a **Dyluck** y a **Phanna**.



DÍA 12: AGRADECIMIENTOS

Después de liberar a la ciudad del malvado **Thanatos**, el rey estaba la mar de satisfecho. Vamos, que no cabía en sí mismo de gozo. Muchas fueron sus palabras de ánimo y agradecimiento, pero lo importante fue que **nos regaló un par de nuevas órbitas** para nuestro armamento. También nos encontramos con **Jema**, que no tenía suficiente tiempo para resolver todos su problemas. "No te preocupes", le dije, "nosotros te ayudaremos". Y eso hicimos. Juntos nos dirigimos a ver qué estaba sucediendo en el ***Underground Palace***, que por los antecedentes no podía ser nada bueno.

DÍA 13: EL MISTERIOSO AGUJERO

Antes de investigar lo que estaba ocurriendo con el misterioso agujero, decidimos visitar a **Watts**, el herrero, para que afilase algunas de nuestras armas; además, nos tomamos un merecido descanso, y saciamos nuestras necesidades y nuestros estómagos en las tiendas del ***Dwarf Village***.

Había llegado la hora. Y me olía a peligro, y de qué manera. Cerca del agujero, estaba **Jema**. El hueco en la tierra tenía la forma de un **escorpión** y mi acompañante, que ardía en deseos de ver a su amado **Dyluck**, se lanzó a su interior, arrastrándonos a todos hacia el peligro.

El nuevo decorado era **una especie de barco**, en cuyo interior habitaba un **científico chiflado** acompañado de sus **esbirros**. Este malvado inventor **había creado un robot** de su misma calaña: **malo** como la sarna, y nosotros éramos unos perfectos conejillos de indias con los que comprobar su efectividad. El amiguete se hacía llamar **Kilroy** y todavía recuerdo que me costó un trabajo enorme eliminarlo. Ni si-



quiera una buena ración de hechizos de mi pequeño gnomo le hizo temblar. Como un valiente, tuve que coger mis armas y **enfrentarme cara a cara a él**. La recompensa fue la **Javelin's Orb**, que no es poco.

DÍA 14: LUKA, EN PELIGRO

A lo largo de la batalla con **Kilro**, tuve malos presentimientos. Noté que mi buen amigo **Luka** estaba en peligro, de tal manera que, en cuanto me fue posible, acudí a visitarle. En seguida vi que ocurría algo raro ya que **los alrededores** del ***Water Palace*** estaban plagados de **peces asesinos**. Como pude, llegué ante la presencia de **Luka**, que estaba acompañado por un nuevo enemigo llamado **Geshtar**. **Luka nos dijo que nos fuésemos de allí**; y también, de una digna manera, **Geshtard nos propuso batirnos o huir**. Decidí luchar.

El **enemigo** fue un **repugnante monstruo de dos cabezas** que respondía al nombre de **Jabberwocky**, además es que es difícil hasta escribirlo, y con el cual **no pude usar** ni un sólo **hechizo**. La **batalla** fue **increíble**: primero, una cabeza y, luego, la otra. Aquella victoria fue histórica. La **muerte** de la criatura nos reportó la posesión del **Bow's Orb** y la **Whip's Orb**. Un último consejo: hazte con una buena protección para enfrentarte a este temible rival, o lo pagarás caro.





DÍA 15: EL MAZO DE MIDGE

Después de esta peripecia, **Jema** nos aconsejó que **viajásemos** a ***Upper Land***, pero, antes de visitar aquellos territorios, **decidí regresar** a ***Dwarf Village*** para repostar y forjar algunas armas, además de para conseguir el **Midge Mallet**. Para los no iniciados en este tipo de epopeyas, os diré que **este curioso mazo** tenía tanto poder como para **reducirnos o ampliarnos según nuestra voluntad**.

DÍA 16: EL HOMBRE BALA

Lo siguiente que me ocurrió fue una de las cosas más divertidas de toda la aventura. Fue un **viaje alucinante** en el que **me transformé en hombre bala** y llegué en 'un pis pas' a ***Upper Land***. Para ello acudí al ***Cannon Travel Service***, pagué 50 'moneditas' y lo demás fue fácil. Por cierto, lo peor es el aterrizaje.

A partir de ese momento, comenzó a rondarme por la cabeza la idea de **convertir ese viaje en una atracción de circo**, pero eso ya es otra historia. Y lo importante es que os continúe relatando esta impresionante aventura que más de uno seguro que está pensando que no tiene fin. No perdáis vuestra concentración.

DÍA 17: LAS CUATRO ESTACIONES

Upper Land era el territorio donde habitaban **los simpáticos Moogles**. Unas bellas e inofensivas criaturas a quienes **unos malvados 'bichejos' habían arrebatado sus territorios**. Las tierras de los **Moogles** estaban compuestas por cuatro territorios, **en cada uno de los cuales reinaba eternamente una estación climática**. A lo largo de estas tierras, nos encontramos con **Watts**, que se ofreció a afilarnos las armas que fuera necesario, y con **Neko**, nuestro viejo tendero de aventura.

El objetivo que debíamos realizar en estas tierras era el de **eliminar a todos los seres que impedían a los Moogles llevar una vida feliz**. Los enemigos eran pequeños en tamaño, pero fuertes en energía, por lo que no fue nada fácil devolver las tierras a nuestros amigos. Pero debíamos hacerlo.





DÍA 18: SPRING BEAK

Tras conseguir que los **Moogles** recuperaran sus territorios, ellos nos dijeron que **debíamos recorrer sus tierras, empezando y acabando por la primavera**. Cuando lo hicimos, nos encontramos con el **Duende del poblado**, que estaba muy preocupado por la situación de su pueblo y por la presencia del enorme **Spring Beak**, un **pajarraco** de patas largas y pico furioso. Ya me lo imaginaba: ¿a quién le iba a tocar luchar contra él? ¡Bingo!; al menda que os habla. Y ahí me tenéis a mí, jugandome el pellejo para ayudar a esta gente. Pero es que en el fondo, ¡tengo un corazón...!

Lo siguiente que ocurrió fue que viajamos al norte, al ***Wind Palace***, y, tras alguna que otra 'batallita', nos encontramos con el **Wind Elemental**, que nos dio sus poderes. ¿ Recordáis lo que ocurrió en el ***Water Palace*** con la Diosa del agua y sus poderes ? Pues lo mismo ocurre aquí pero **con el viento**.



en clave Nintendo

NBA JAM
SUPER NINTENDO

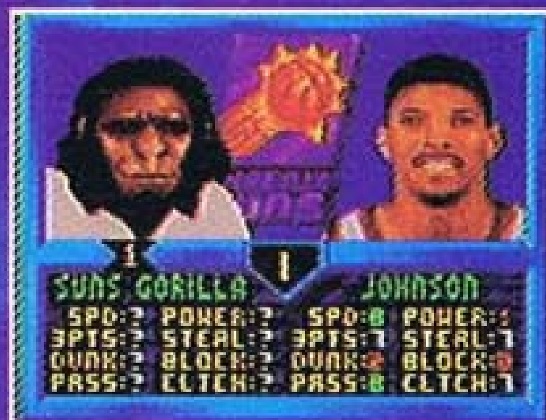
Nuevos personajes secretos

La serie de **trucos** sobre **'NBA JAM'** parece no acabar nunca. Ahora, con la segunda parte en liza, la movida no ha hecho más que comenzar. A continuación, os presentamos la **nueva remesa**. En ella, **celebridades** de órdago pasan a **formar parte del equipo** más divertido de la historia de la **NBA** vía iniciales que debéis introducir en la típica pantalla de récords. Prestad atención porque la cosa es más **complicada** de lo que parece. Veréis, tras **marcar** cada una de **las iniciales**, debéis hacer la combinación de teclas que os describimos a continuación. Que no se os atraganten, que seguro que salen.

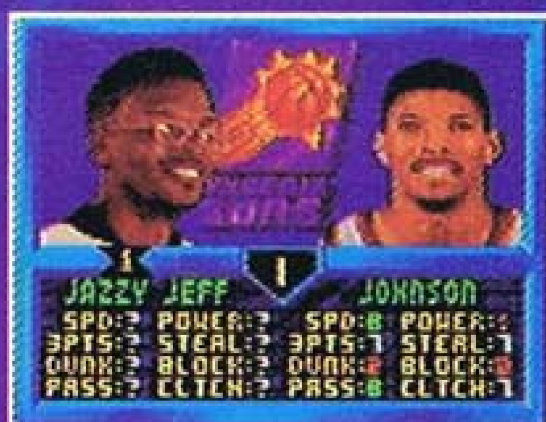












BILL CLINTON: C (START+A), I (CUALQUIER BOTÓN), C (START+B).
PRÍNCIPE CARLOS: R (START+B), O (START+A), Y (CUALQUIER BOTÓN).
HILARY CLINTON: H (CUALQUIER BOTÓN), C (START+B), ESPACIO VACÍO (CUALQUIER BOTÓN).
JAZZY JEFF: J (START+Y), A (START+A), Z (START+A).
LARRY BIRD: B (START+A), R (START+Y), D (START+A).
MASCOTA GORILA: G (CUALQUIER BOTÓN), O (START+B), R (START+B).

El rockero sube dos pisos

El mes pasado dejamos a nuestro rockero favorito en la tercera planta del edificio. Ahora vamos a darle un empujoncito más para que se encarame hasta la quinta.

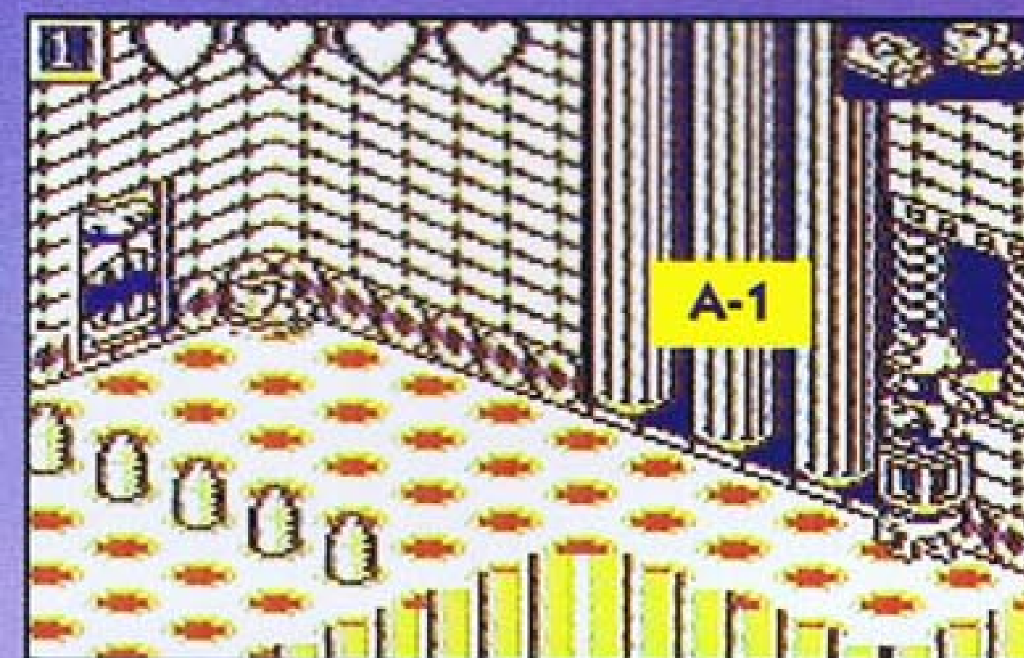
Por Javier Castellote



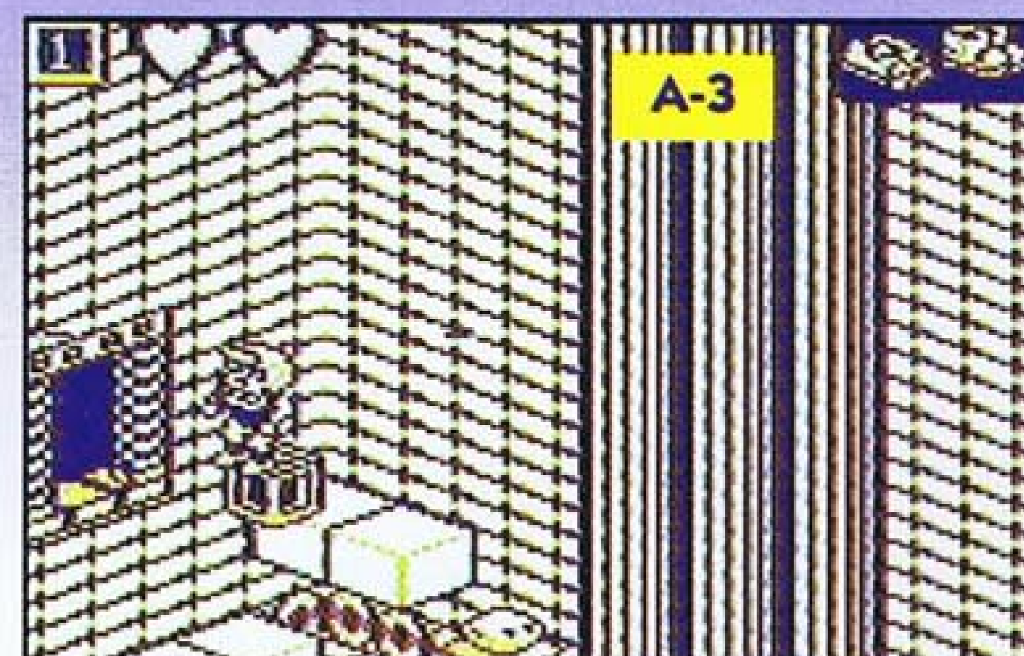
Piso 4 Piso 4 Piso 4

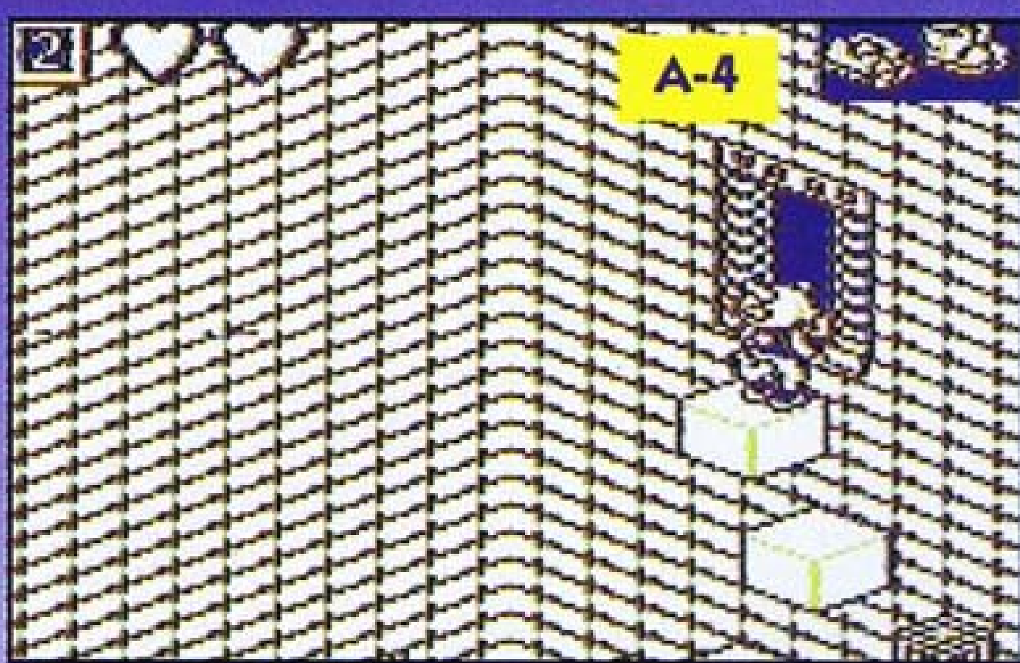
PUERTA A: Los **lingotes** de oro están en la **segunda habitación** y hacerte con ellos no tiene excesiva complicación. La estancia **A-1** ya es más difícil puesto que, **para escapar** por la ventana, tendrás que **colocar la caja** sobre la **cabeza de tu enemigo y subirte** luego a ella, como muestra la pantalla. Avanza y recoge tanto **el pato** como las bombas sin que te importe el **dejar las botas**, ya que con estos nuevos utensilios podrás **abrirte camino**.

En **A-2** coloca una **bomba cerca** de la caja. Gracias a ella, te podrás subir a la caja y guardar ésta **en la cartera** para, luego, llegar **hasta la ventana**. Sal de la habitación, pero llevándote **el pato**. Cuando entres en **A-3**, coloca al **robot** junto a las **plataformas** que hay en el aire. Ahora tira dos cajas al suelo **para no abrasarte** y guárdate en la cartera la tercera. Desde la segunda caja, **salta** sobre el robot y de él a las





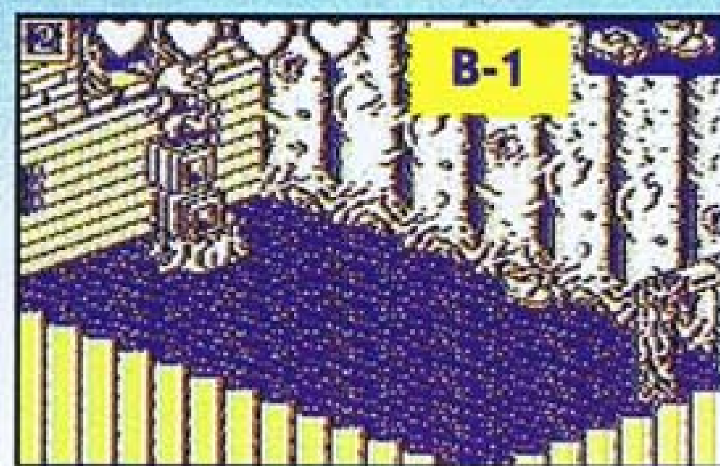


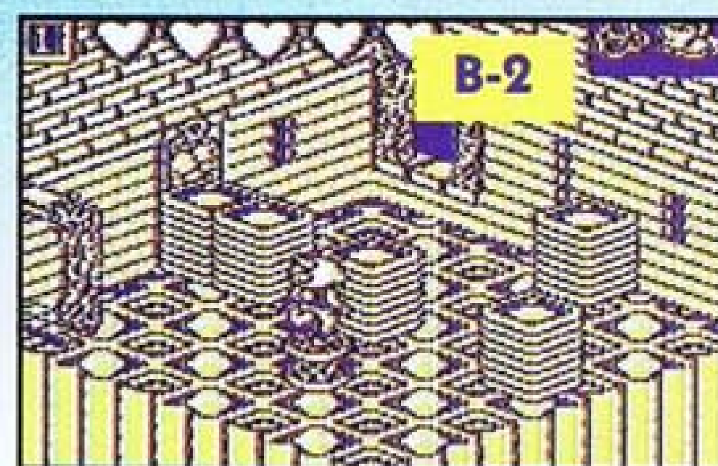


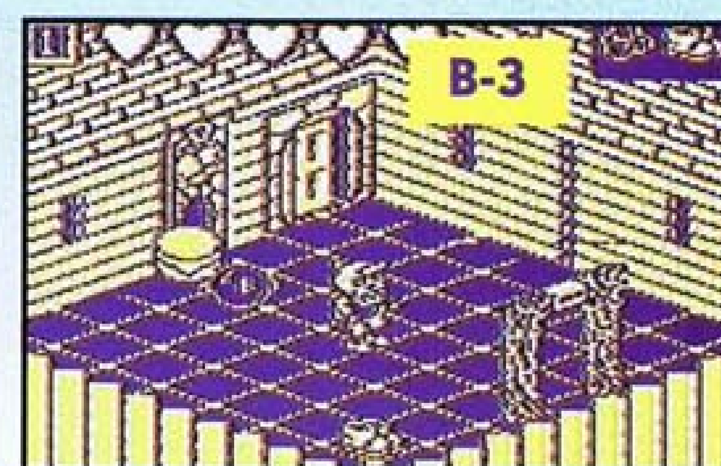
plataformas aéreas. Sitúa la caja sobre ellas y salta hacia la ventana, haciendo **un giro en el aire**. Ya sólo queda **A-4**, en ella sube hasta el último peldaño; éste te acercará a la ventana de salida. Luego, **sigue saltando** a lo largo de la plataforma y **caerás** sobre tu objetivo final.

PUERTA B: Este comienzo no debe representar **ningún problema hasta** que llegas a **B-1**. Allí coloca las **piedras** para que hagan de **tope al tronco** y, luego, coloca las dos cajas sobre él para salir. En la **siguiente habitación, cambia** la **cartera por** las **bombas** puesto que las necesitarás para alcanzar los **lingotes de oro** que hay más adelante. Coge un nuevo **corazón** y continúa pasando las habitaciones. Sírvete de los **cilindros para**, subido a ellos, **superar** sano y salvo los **obstáculos** que se encuentran por el camino, como ocurre en **B-2**.

Destruye con las bombas al gigantesco **bicho** que te impide acceder por la puerta de la izquierda que conduce a **B-3**. Allí está la **hamburguesa** que debes destruir para finalizar.

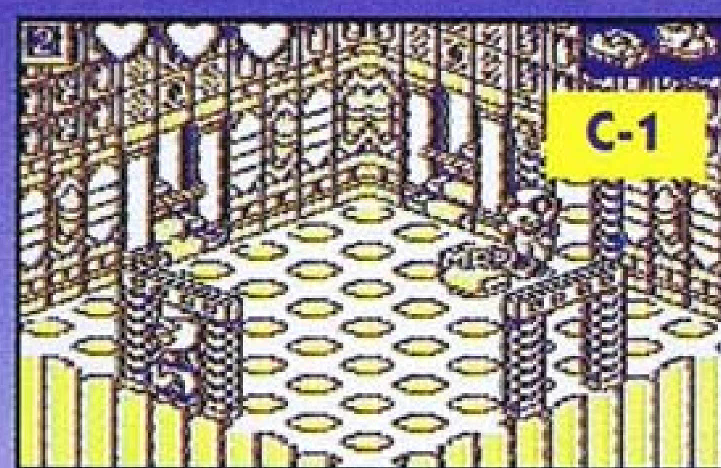


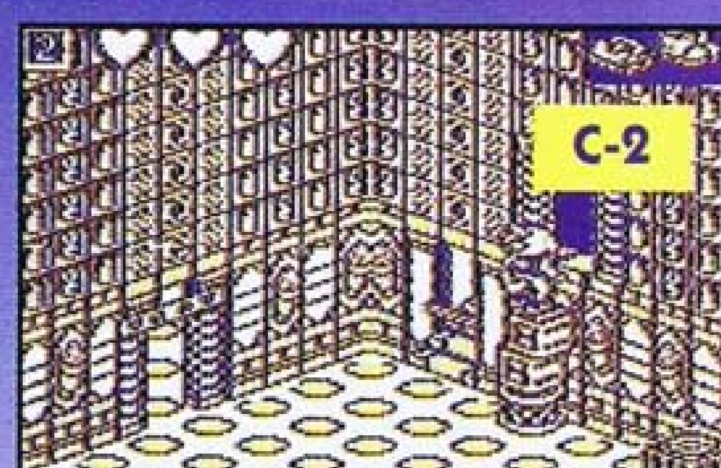


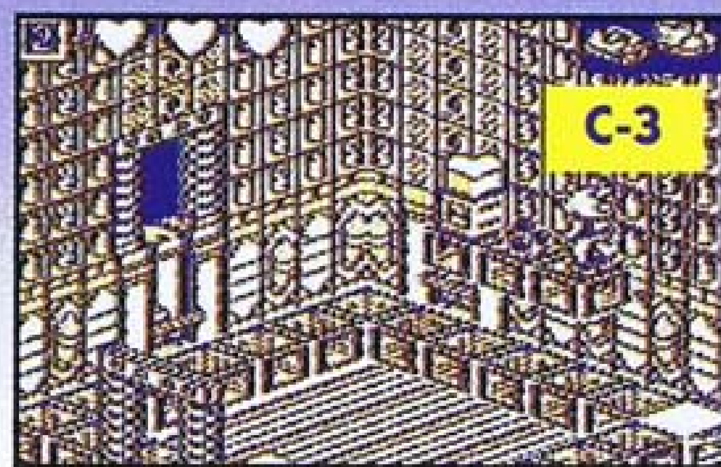


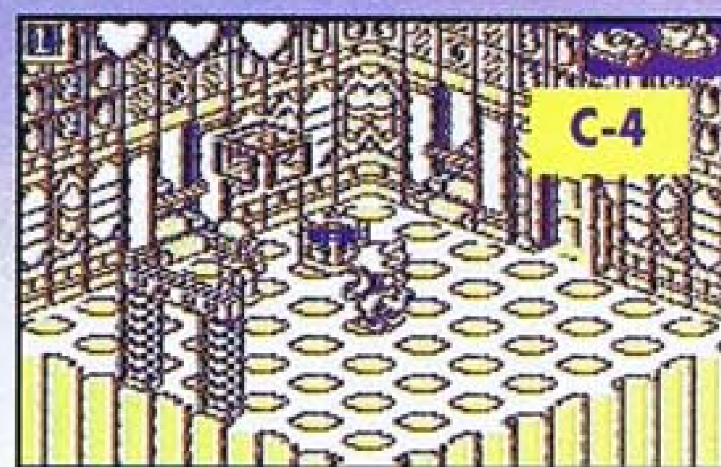
PUERTA C: **En C-1**, que se encuentra nada más salir, **toma el mapa** y sal por la puerta de la derecha, atraviesa el pasillo de columnas y toma la puerta que está justo enfrente de la que has entrado. Llegarás hasta **C-2** en donde deberás colocar las **dos cajas sobre el cilindro** para escapar por la ventana y pasar a **C-3**. Allí tendrás que **recoger** las **bombas** y el **corazón** de la plataforma superior, **saltando** sobre la cama elástica. Cuando las tengas en tu poder, vuelve por donde has venido hasta **C-1** y **colócale una** nueva **bomba al** *bichejo* tan plomo que vuelve a estar en tu camino.

Tras él se encuentra la estancia **C-4** que es donde está la **corona**, objetivo final de esta puerta. Lleva **al esqueleto hacia** la **única plataforma** que hay en el aire para que la corona que lleva en su cabeza **caiga al suelo** y puedas **saltar** sobre ella, dando fin así a un nuevo piso.





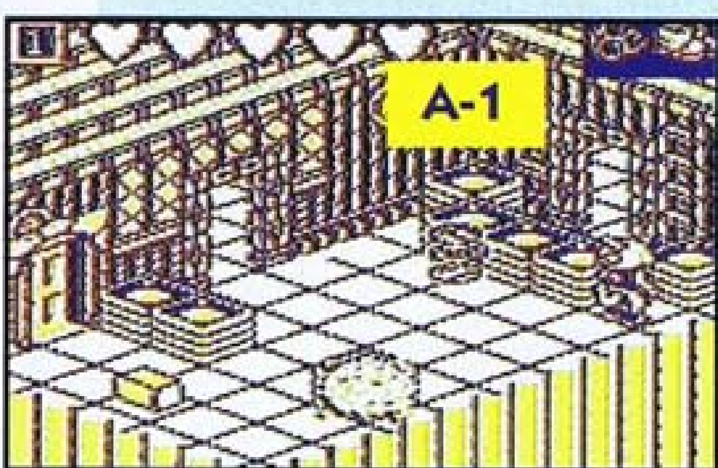




Piso 5 Piso 5 Piso 5

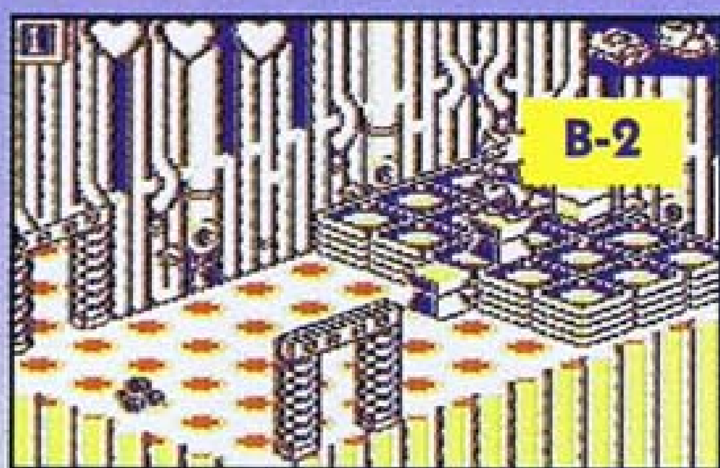
PUERTA A: Tras atravesar un par de habitaciones iniciales, encontrarás **los lingotes** de oro. Avanza, hazte con **la estrella**, luego con **el rayo** y pasarás a una habitación con **tres puertas** más. Entra por la situada abajo a la derecha, **toma** las **bombas** y sal de ella. Nueva habitación con tres puertas.

En la de abajo, encontrarás **lingotes** de oro. **Cógelos** y sal para meterte por la puerta superior izquierda. Atraviesa la habitación y aparecerá **un nuevo cuarto** con **tres puertas**. Entra por la superior izquierda, gira a la derecha y habrás llegado a **A-1**. Tendrás que colocar unas **bombas** junto a los bloques y **coger el oro** para finalizar.



PUERTA B: Sal por la puerta de la derecha, **destruye al personaje** que te impide salir por la ventana y avanza. Coge el **muelle** y utilízalo en **B-1** para poder marchar por el camino superior. Tras recoger **una estrella**, llegarás a **B-2**. Debes situar una **caja** junto a los **bloques eléctricos** y otra sobre ellos para alcanzar **el corazón**. Pocas puertas más adelante, se encuentra **B-3**. Sube a la plataforma superior con ayuda de los dos **soportes blancos**. Una vez arriba, ve **subiéndote** en las cajas que hay en las esquinas y llegarás sin dificultades hasta el **objeto que abre** la puerta.







PUERTA C: El primer problema en **C-1** es poder **coger el pato** que tendrás que utilizar más adelante. **Los bloques** eléctricos **se desintegrarán** al colocar sobre ellos **las enormes cajas** que hay en la habitación; así que ya sabes lo que debes hacer para tomar el pato. Cuando lo tengas, sal por la puerta de la derecha.

Pasa las habitaciones **sin descender** en ningún caso y, enseguida, llegarás, tras subir unas escaleras y **coger las bombas**, hasta **C-2**. Allí se encuentra **la caldera**, que pone punto y final a este piso y a este *destripe* por este mes.





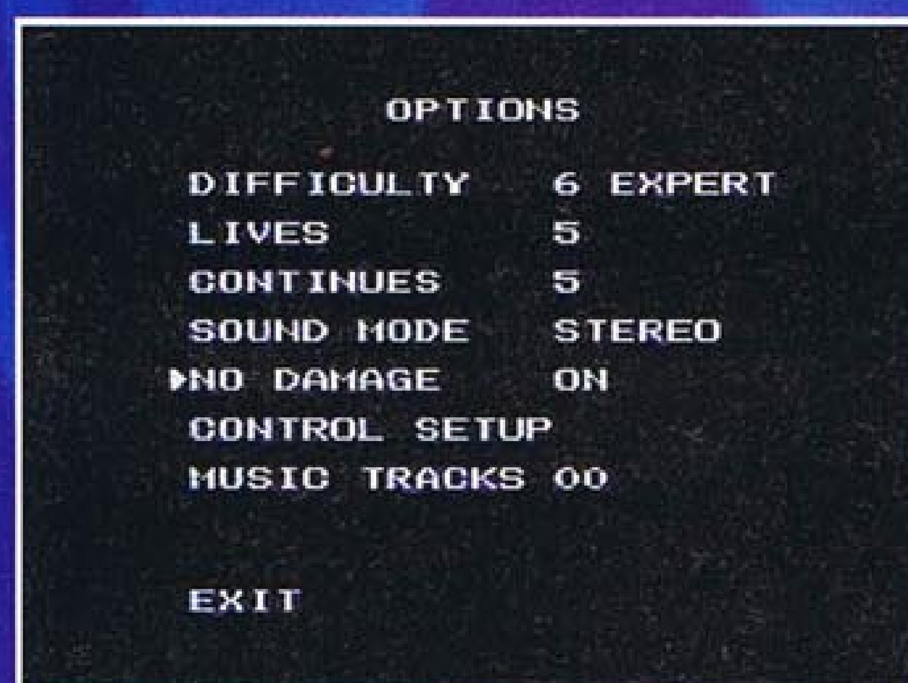
en clave Nintendo

X- KALIBER 2097

SUPER NINTENDO

Invencible

Acaba de salir y ya da quebraderos. Será la música **Trance de Psykotronic**. *Pues nada, a grandes problemas, grandes soluciones: En la pantalla del título, haz izquierda, izquierda, derecha, derecha, abajo, arriba, derecha, arriba, arriba, arriba en el pad de control. Tan sólo te queda enfrentarte a la pantalla de opciones y* **cambiar** *la opción* **'No Damage' para salir** *tan campante de la batalla.*





SUPER RETURN OF THE JEDI

SUPER NINTENDO

Grandes ventajas

Tenéis que poner en práctica estos trucos en cuanto **aparezca** *la pantalla de presentación.*

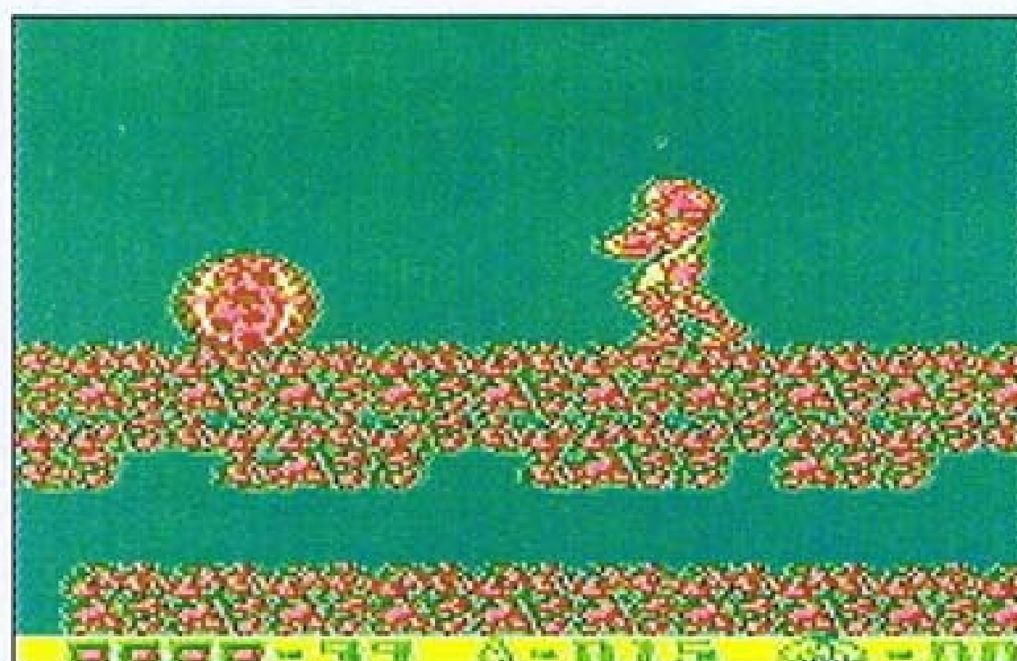
Siete continuaciones: A, B, A, Y, A, X
Ver los créditos: A, B, A, B, A, B, A, B
Todos los personajes, disponibles: X, X, Y, Y, Y, X.
Detonadores infinitos: B, X, B, X, B, X, B, B, B, Y.

'Samus' termina por fin su larguísima odisea



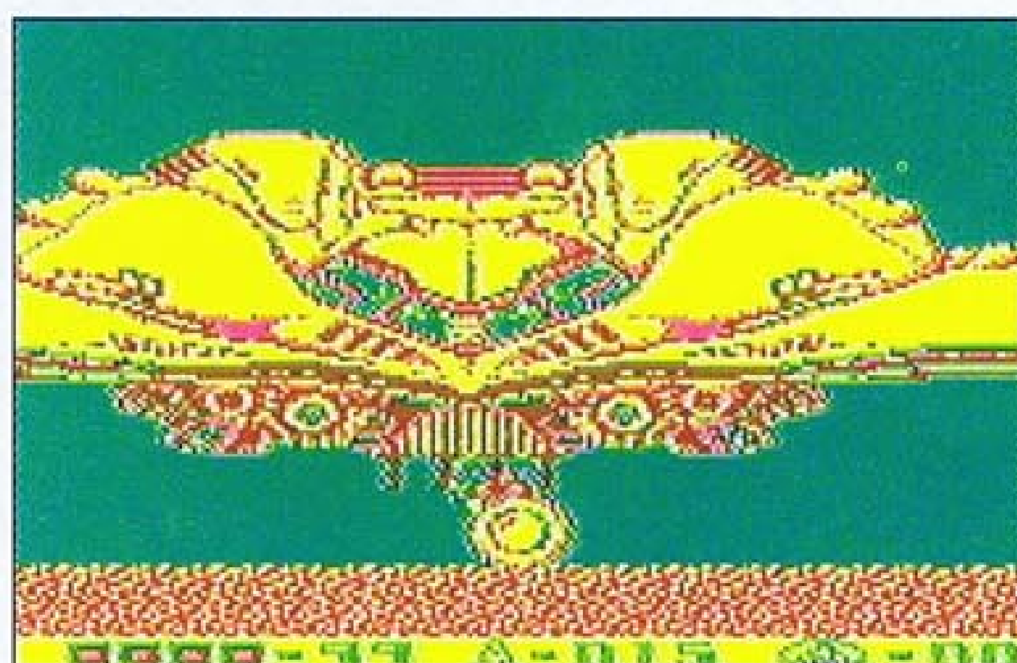
GAME BOY

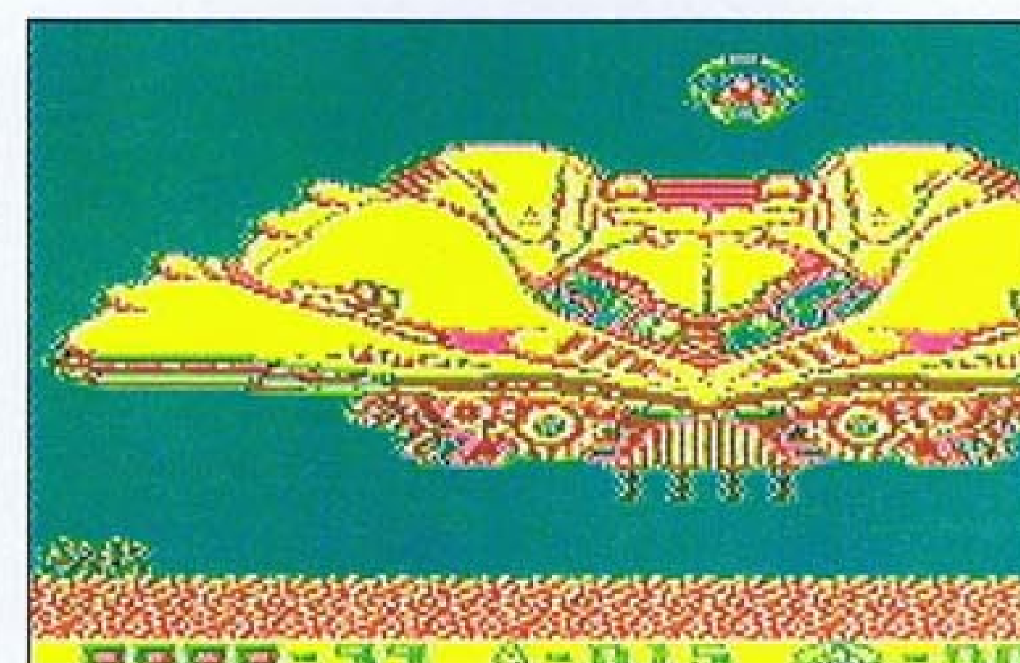
Por Javier Castellote





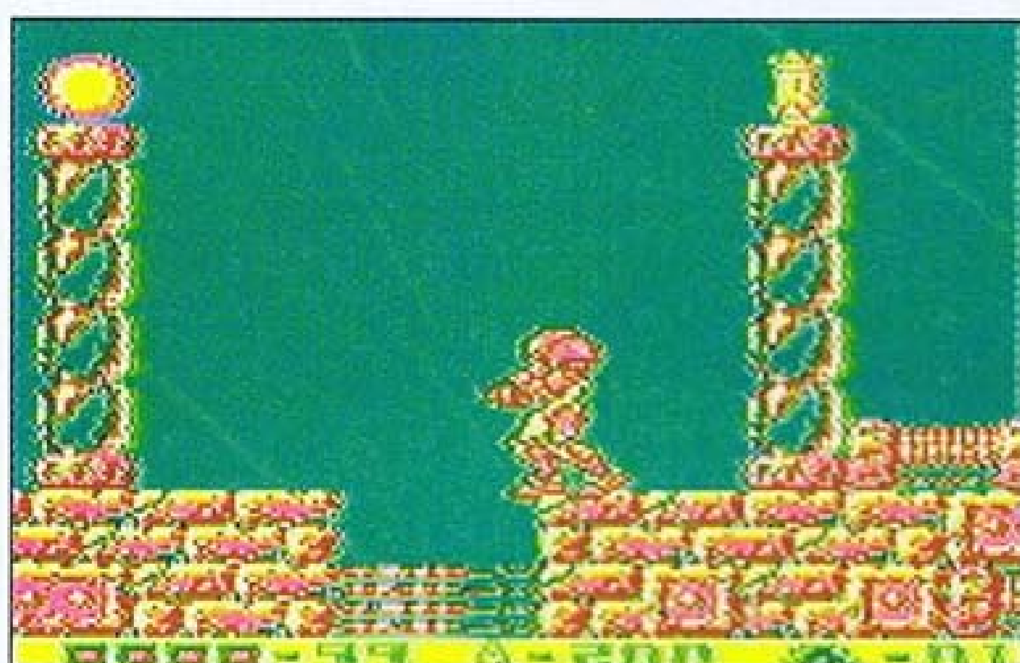
Después de matar al último **Metroid**, que, por cierto, es el más grande y complicado de todos, **'Samus'** se encontrará en su camino con una larva de **Metroid**. **Esta larva** le acompañará **hasta el final de su viaje** y será el origen de un nuevo juego que seguro que todos vosotros ya conocéis: **Super Metroid**. Pero eso ya forma parte de otra historia.



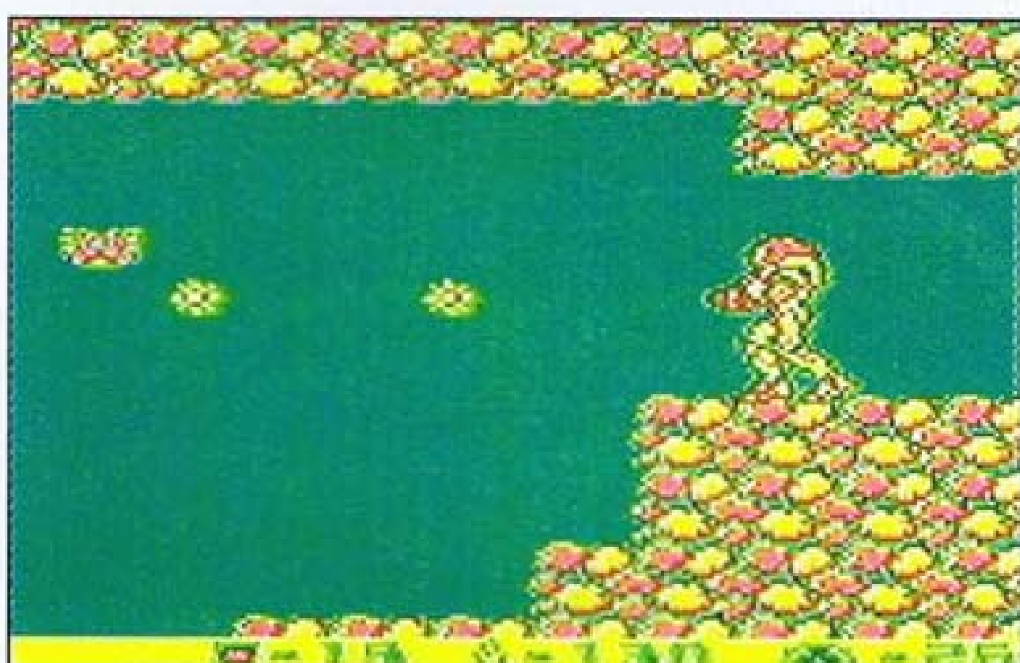


Y por fin llegamos **al final** de este interesante y larguísimo juego. **'Samus' ha acabado con todos los Metroids** del planeta SR388 y ya solamente le queda encontrar su nave para regresar a su lugar de origen. **De vuelta a casa, se lleva la larva** de **Metroid** para que **sea estudiada** y analizada por los científicos. Los resultados de tal acción ya los conocéis.

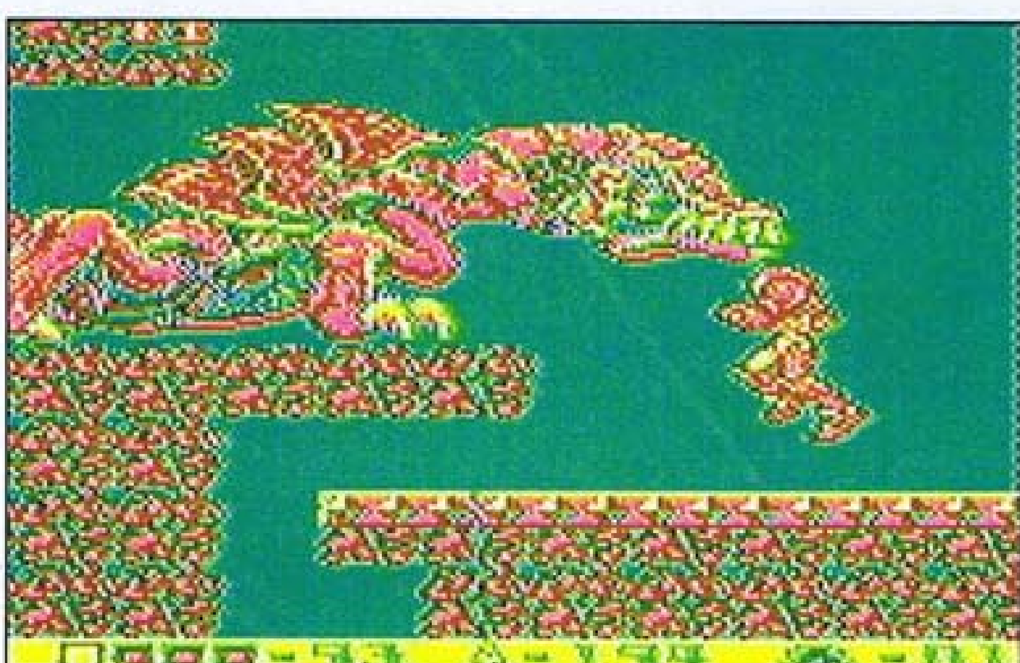
Aquí tenéis la tercera y última entrega de este excelente cartucho. Tras mucho jugar, ya hemos alcanzado el final. Ojalá que todos los mapas presentados en estos tres últimos meses os hayan servido de gran ayuda.



Cada cierto tiempo, **'Samus'** encontrará en su camino puntos en los que **recargar** al máximo sus **tanques** de energía y sus baterías de **misiles**. Intenta no pasártelos.



Para acabar con los **últimos Metroids**, **'Samus'** necesitará contar con el **Ice Beam**. Este arma los **congelará** brevemente. Entonces, rematadlos con **los misiles**.



Éste es el **feroz aspecto** que presenta **el último Metroid**. No os dejéis impresionar por su tamaño y **disparadle misiles** hacia su enorme casa todo lo rápido que podáis.

Mapa del planeta SR388

Tercera y última parte

Nave de Samus

Metroid

Metroid

Metroid

Metroid

Metroid Gigante

Metroid

Larva de Metroid

Ice Bean

Metroid

Salvar Partida

Metroid

Metroid

Salvar Partida

en clave Nintendo

SMASH TENNIS

SUPER NINTENDO

Códigos útiles

Para **jugar con cualquier tenista en cualquiera de las pistas más importantes del globo**, *tienes que inscribirte de la siguiente manera:*

Open América: XBAAYAXA
Open Asia: AYAAYXYA
Open Australia: XABAYAYA
Open Europa: AXBAYXAA





STUNT RACE FX

SUPER NINTENDO

¿Un nuevo circuito?

¿Cómo?, ¿que ya nos habíamos olvidado del **'texturado y poligonal' cartucho FX de Nintendo**? *¡Habrase visto!, ¿***cómo se os ocurre dudar**? *Es más, tenemos* **otra proeza de los amos del truco**: *Selecciona* **free trax** *y opta por la moto, el* **2WD**. *Ve al* **White Land Course** *y, a poco de empezar la carrera, verás un cartel que pone* **Stunt Race FX**. *Vale; pues pulsa el botón* **Turbo** *y enfréntate al letrero. Entrarás en un nuevo recorrido la mar de imaginativo.*



Guía para ayudar al pato de Nintendo a salir vivo de la jungla

Egipto

El enigma **de la pirámide**

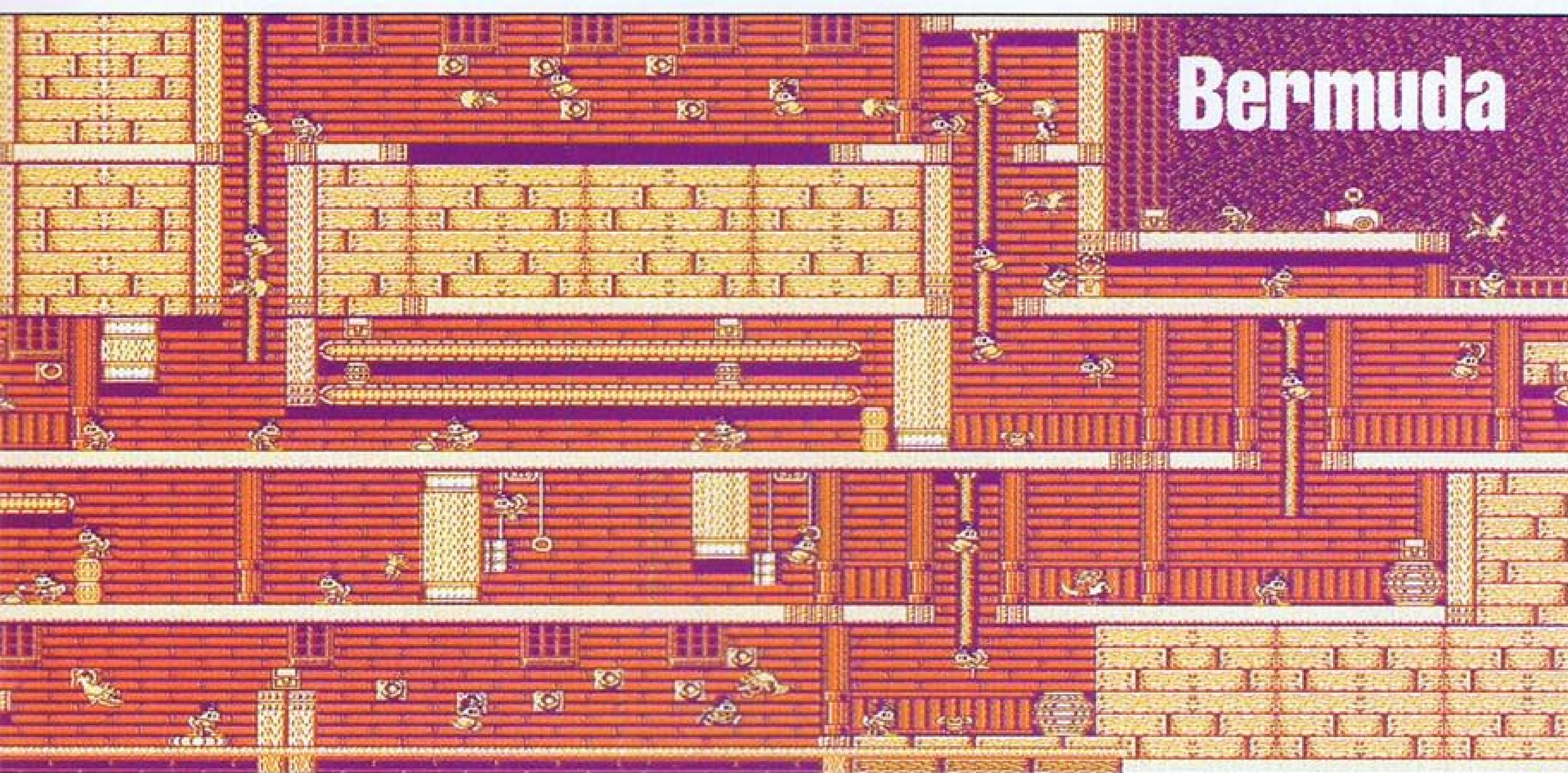
Nada más entrar en la **Pirámide**, caerás por un pasadizo secreto y aparecerás junto a uno de los **sobrinos del Tío Gilito**. Continúa hacia la derecha hasta ver la primera **cascada de agua**. Rompe entonces los dos bloques y déjate caer. **Otro sobrinito** te estará esperando para enunciarte **un acertijo** escrito en la pared, en principio **sin sentido**, pero de gran utilidad más adelante.

Apunta el acertijo y dirígete hacia la izquierda, saltando **de piedra en piedra**. La última abrirá nuevos canales de agua gracias a los cuales no caerás al vacío y podrás continuar hasta que veas en el suelo **tres piedras** numeradas del 1 al 3. Es ahora cuando toma sentido el enigma que le contó al **Tío Gilito** su sobrino. Salta con **el paraguas** dos veces sobre el 3, cuatro veces sobre el 1 y una vez sobre el 2. Si lo has hecho correctamente, **se abrirá la compuerta** que te permite acceder a una nueva pieza del mapa.

Vuelve por donde has venido hasta llegar a **la cuerda**. Asciende dos plantas y ve hacia la derecha hasta encontrarte con **otra catarata**. Rompe los bloques y déjate caer por ella. Accederás a un **nuevo cofre**, pero, si te dejas caer aún más, encontrarás otros tres. Vuelve a subir y enseguida alcanzarás al **Faraón**, que **es el enemigo final** de esta fase. **Dale muerte** saltando encima de su cabeza.

¡Un consejo!: **investiga por todas las paredes** porque hay algunos caminos ocultos que conducen a más cofres.





Fin de emisión. El Pato de Nintendo culmina sus aventuras con un final de infarto. No va más, que dicen en el Casino. Y oiga, que si nos hemos retrasado un pelín, que lo sentimos mucho. Lo que pasa es que no siempre hay espacio para todo.

DuckTales 2

Bermuda

El triángulo de las sorpresas

Engancha **la anilla con el paraguas** y, al soltarla, el cañón se disparará abriendo el camino de la izquierda. Desciende por la cuerda y **acciona la palanca**. Así, la cinta transportadora de abajo acerca otro cofre al **Tío Gilito**. Baja un piso más y, a la izquierda, hay un nuevo **cofre** sobre otra cinta. **¡No lo abras!**

Arrástralo a la izquierda junto a los **toneles** y salta sobre él para continuar por la izquierda, donde habrá una **vida extra**. Baja otro piso y golpea el paquete junto al agua. Se convierte en **una balsa** para cruzar el mar. Sube por la cuerda de la derecha y ¡atención!, porque, por la izquierda, vas hasta una nueva pieza del mapa. Para llegar allí, salta sobre la segunda de las compuertas, **cuando esté levantada**, y alcanza por la parte de arriba **una estancia** que tiene el cofre con el pedacito de mapa. Sólo se abandona **abriendo la compuerta de la izquierda**, que lleva a un lugar ya recorrido.

Regresa cruzando el mar y toma la cuerda de la derecha. Al final de ella, el **Tío Gilito** toma un nuevo ítem: el **super martillo**. Para probarlo, baja un piso y ábrete camino por la derecha a martillazos y verás más cofres. Tras abrirlos, vuelve a subir. Atraviesa el abismo agarrándote a las anillas y baja una vez más para ver al **enemigo** final de fase: **el Corsario**. **Cinco golpes** en su cabecita y es eliminado.



GAME BOY

Por Javier Castellote

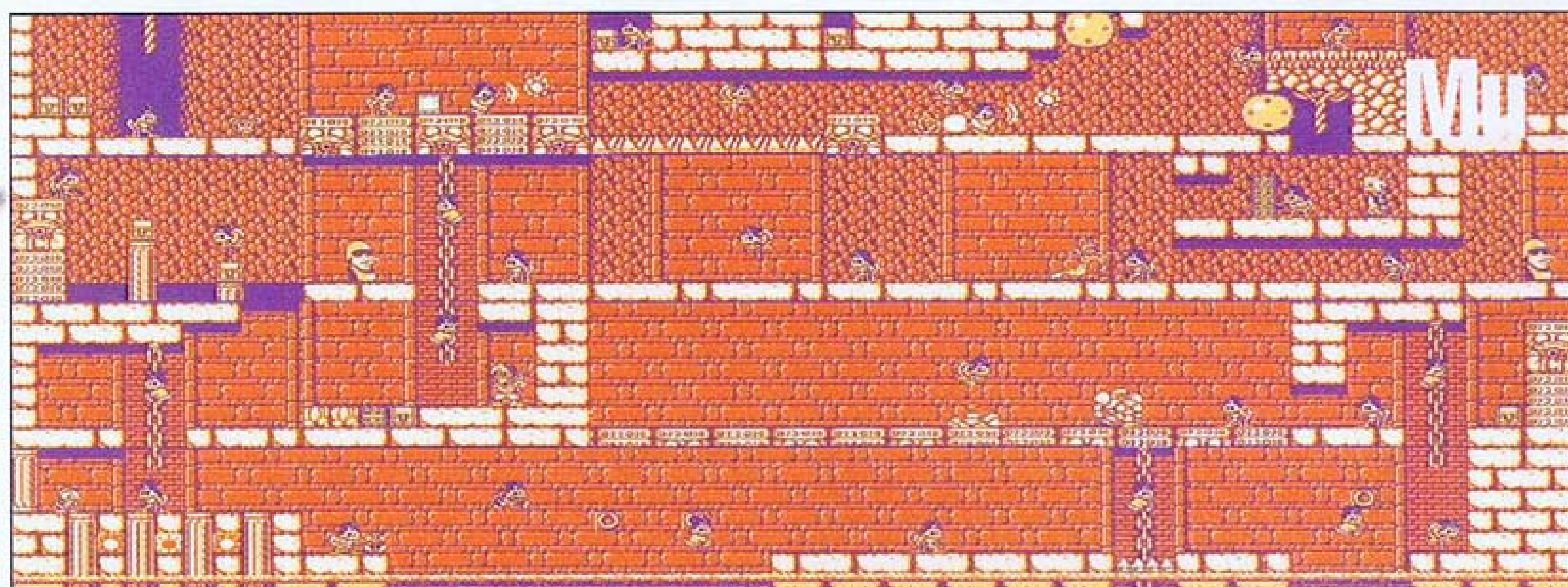


en clave Nintendo

Otro señor truco: *Si lo tuyo es el* **turbo ilimitado**, *elige* **free trax**, *el coche que quieras, el circuito* **King's Forest** *y, antes de empezar a correr, con el rugir de los motores, pulsa* **SELECT**.







Mu La isla misteriosa

A poco de comenzar a investigar la isla, ante los pies del **Tío Gilito** aparecerá un **gigantesco precipicio**. Para pasarlo, engánchate con tu paraguas a la rama que brota del suelo y lánzate catapultado hacia la derecha. Caerás cómodamente al otro lado del abismo.

En el primer **subterráneo**, tras la zona de pinchos, hay **cinco ruedas**. Rompe las cuatro primeras y golpea la quinta con el paraguas para que vuele, chocando con la enorme **piedra** que hay arriba. Si todo va bien, la piedra caerá y rodará hacia la derecha. Súbete a ella, saltando sobre el paraguas, y encarámate a la **plataforma superior**. Irás hasta **nuevos cofres**. Luego, **los sobrinos** del **Tío Gilito** te darán un ítem: una poderosa **ventosa** para arrastrar las gigantescas compuertas que obstaculizan el camino.

Desciende hasta el piso más bajo y salta los **dos precipicios** de la derecha. Sube una planta por la última cadena e introdúcete por el pequeño camino de la izquierda. Allí te espera el **Hombre de Piedra**. Tienes que **lanzarle las piedras** que caen **del techo** con el paraguas y, cuando se derrumbe, **golpearle** en su orondo **corazón**, que estará al descubierto. **Repite** la operación **cinco veces** y darás **fin a su vida**.

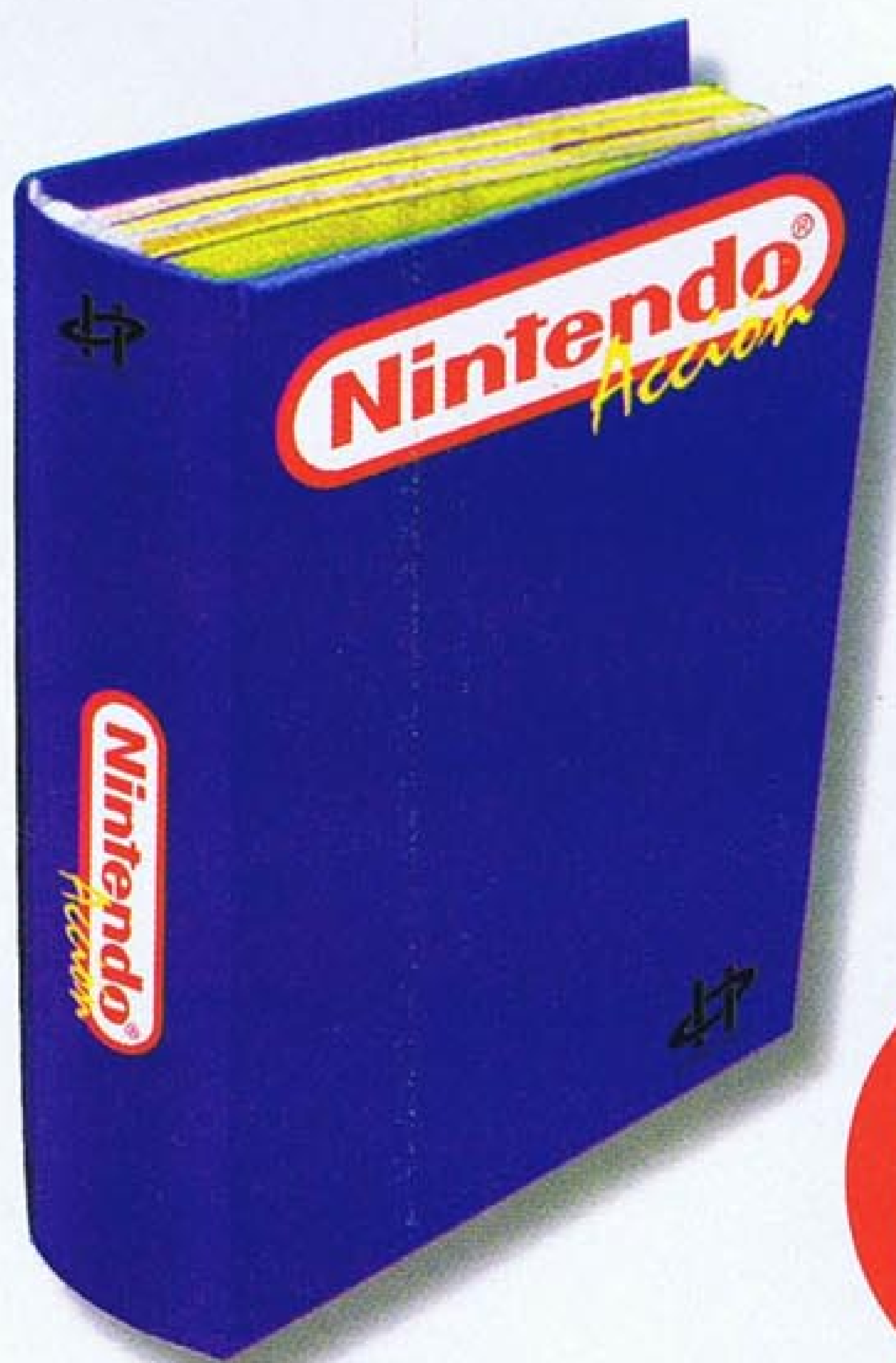
PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

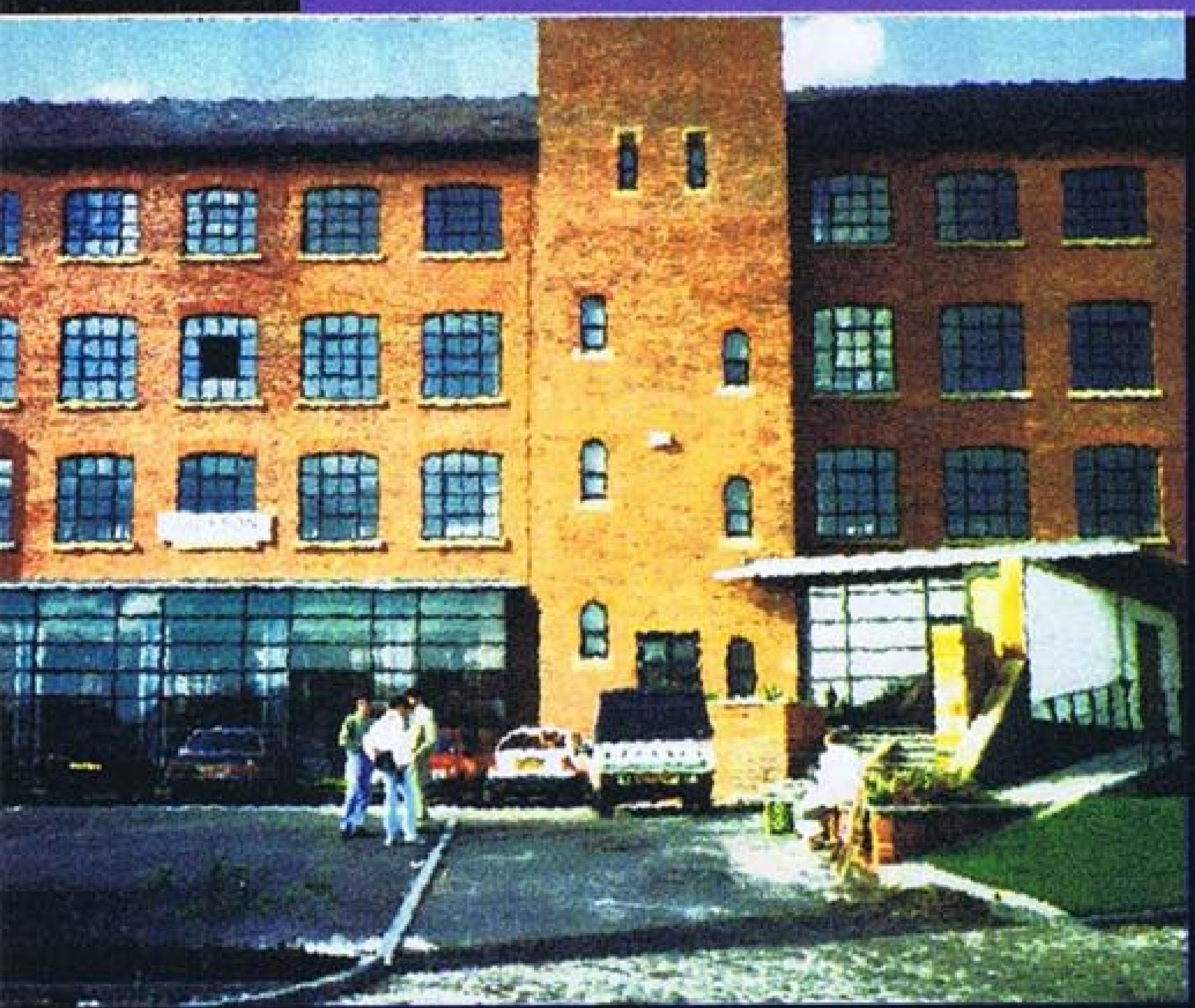
No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

Por solo 950 Ptas

Nintendo® Acción

Ocean apuesta por los 16 bits

La Super va a recibir en los próximos meses un aluvión de títulos marcados por un denominador común: todos ellos llevarán el sello Ocean impreso en sus chips. Juegos deportivos, adaptaciones de cine, conversiones de PC o viajes desde el cómic a la consola, todo tiene cabida en estas cuatro páginas indispensables para estar al día. Ocean y Nintendo Acción os invitan a conocer el futuro.



Manchester United Championship Soccer

El fútbol de los 'diablos rojos'



La *Premier League* inglesa llega a **SNES** de la mano del **Manchester United**, su campeón en los dos últimos años. Frente a él estarán los principales equipos europeos, incluyendo una sabrosa representación de la Liga española. Los partidos se desarrollarán desde **dos perspectivas** (una isométrica y otra aérea-vertical), a **uno o dos jugadores** (con sprites muy similares a los del Sensible Soccer) y con un **comentarista**.

No sabemos si Alex Ferguson , el *mister* de los *Reds*, habrá influido en la opción para elegir tácticas o alineaciones (los nombres de los jugadores son casi iguales a los reales). El caso es todos estáis invitados a saltar al césped de Old Tratford.

Lo que Se espera

*Los **mejores clubes** de Europa en un cartucho plagado de opciones que aún no es seguro que aparezca en España.*





Green Lantern

'Linterna Verde' da el salto a la escena SNES










***Una genial mezcla de estilos** para un genial personaje. ¿Preparado para jugar a casi de todo?*

Sigue el camino que le marcaron otros súper héroes que dieron el salto al videojuego antes que él, y su postura se ve reforzada por el próximo estreno de una película basada en su figura. **'Green Lantern'** (o Linterna Verde), el personaje creado por **DC Comics**, ha decidido que ya es hora de abandonar el papel impreso y pasearse por las Super de medio mundo a bordo de **ocho megas** en los que las **plataformas** y el ***shoot'em-up*** convivan a partes iguales.

Armado con su legendario **anillo**, nuestro hombre promete hacer las delicias de sus fans a lo largo y ancho de los **siete niveles del juego**. Su futuro pasa por las oscuras intenciones de la **reina de Xaos** y sus secuaces, **los Khund**, que pretenden **hacerse con** el poder de **todas las esmeraldas del universo** como paso previo **para llegar a su control definitivo**.

Rumores hablan de unos **sprites** totalmente **fieles al original**, **gráficos espectaculares** (con la *Big Apple* neoyorkina o el espacio exterior como escenarios), **puzzles a resolver** (utilizando los poderes del anillo), e incluso el empleo de **modo 7** en la batalla final.

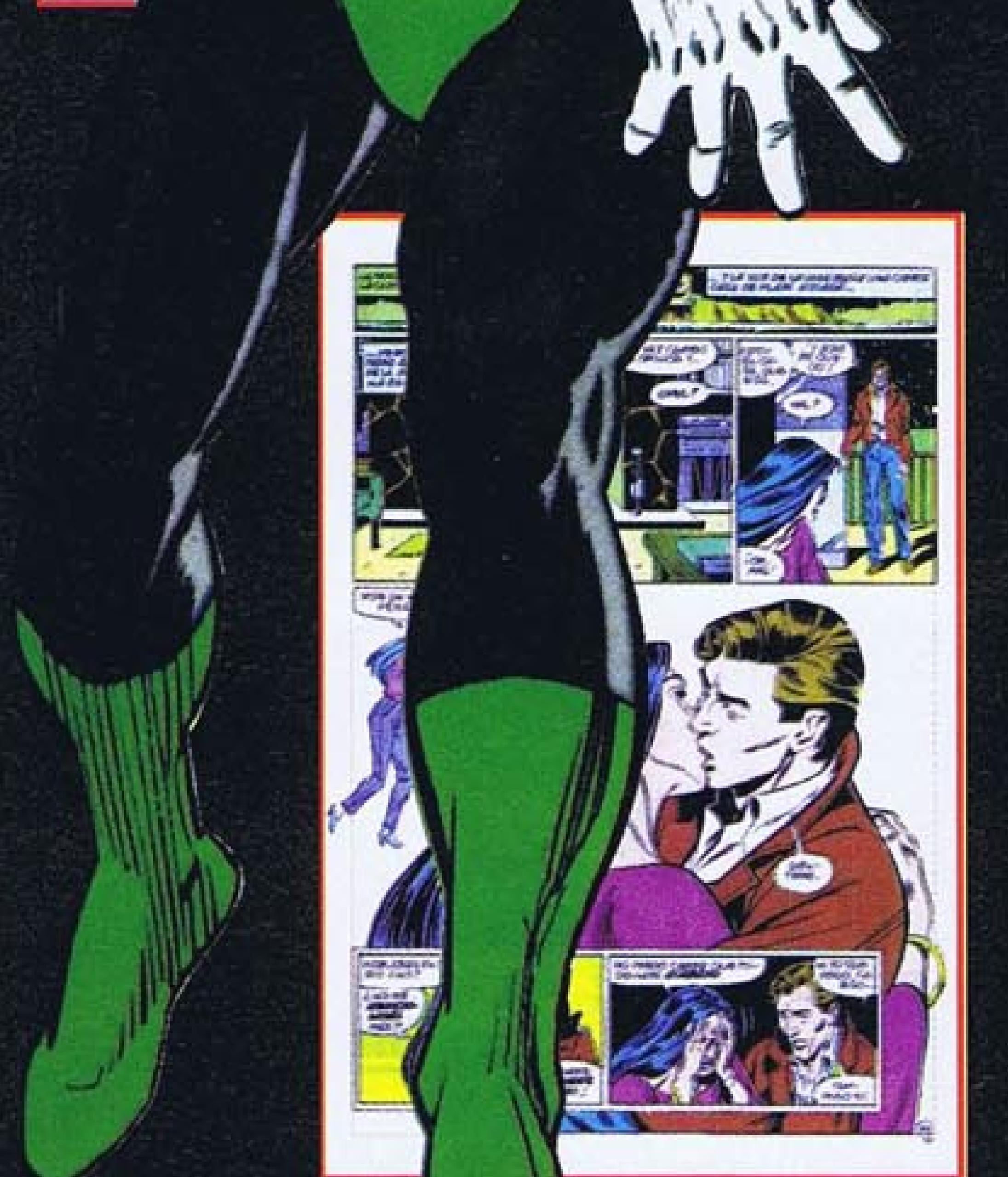
Aquí tenéis el anticipo de un juego esperado para **junio**, pero presente ya en nuestras retinas.

Lo que Se espera

***'Linterna Verde'** protagoniza uno de los juegos bombas del verano. ¿Lo veremos junto a la película? Es posible.*





***Del cómic a la Super.** El héroe de DC Comics sigue los pasos de otros personajes de tebeo.*



Mr. Tuff

Con él llegaron las plataformas

Las plataformas vienen bajo el nombre de **'Mr. Tuff'**. Nos presentan a un **robot de demolición** que debe **enfrentarse a seis androides** militares, que intentan controlar al resto de los robots de su mundo. **Mr. Tuff** se las arregla con los **mazos** que tiene por puños y con distintos ***power-ups*** (que le permiten **disparar rayos**, protegerse con un escudo o **pilotar** diferentes vehículos), **recorriendo** una serie de **islas con distintos niveles**. Hay **un jefe final** al término de cada una, ajustándose a la más pura ortodoxia del género. Estas imágenes ofrecen el nivel gráfico de un cartucho que creemos llegará pronto.

Lo que Se espera

Las plataformas en estado puro llegarán próximamente de la mano de los 40 niveles de juego del amable Mr. Tuff.

Pocky & Rocky 2

Exotismo japonés

Al igual que en la primera parte (no llegó a España), un **joven guerrero** y su **mapache** protagonizan esta nueva entrega de **'Pocky & Rocky'**. Ambos deben rescatar ahora a la **princesa Luna** con la ayuda de hasta **siete personajes**. Con ellos y con el entrenamiento inicial de siete sabios, se enfrentan a **ocho niveles** en los que la perspectiva aérea, el avance por parejas (a uno o dos jugadores), las magias y disparos son omnipresentes.

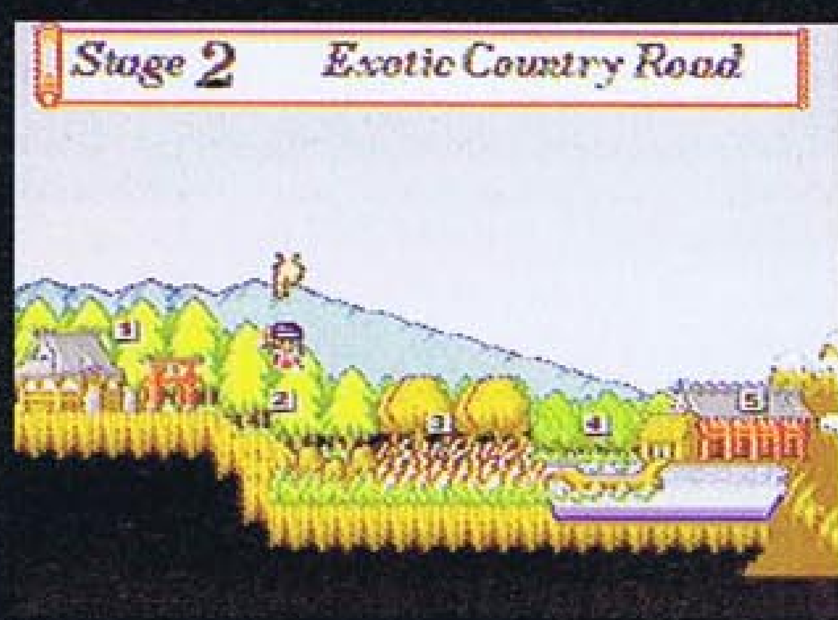












Lo que Se espera

*Como El Corte Inglés: 'En breve, el **lejano oriente**', pero en vuestra Super. Probable lanzamiento en verano.*

Addams Family Values

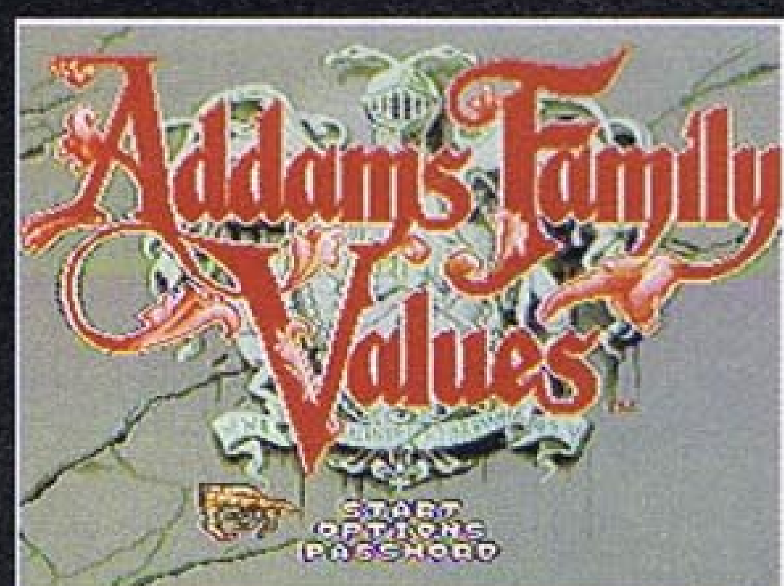
La conversión monstruosa





La familia más insólita del mundo del videojuego vuelve a la Super para versionar su última aparición cinematográfica: ***Addams Family Values***. Esta vez el protagonista del juego es **Fétido**, que se ve en la tesitura de **rescatar** al pequeño **Pubert** (la última incorporación al clan) de las garras de **Debbie Jellinsky**, una niñera que le ha **raptado** con el oscuro objetivo de darle un buen bocado a la herencia familiar. El juego es una **mezcla de aventura y rol** en la que **el calvo personaje** (y que conste que no nos referimos a Roldán) **recorre** la mansión y sus tenebrosos alrededores al tiempo que **dialoga** con **Gómez, Morticia y compañía** en **busca de pistas** que le puedan conducir a su "presa".

Perspectiva aérea, sprites resultones, autonomía de movimientos y un mapeado muy extenso dan las últimas pinceladas a un cartucho con el particular *feeling* **gótico** que acompaña siempre a los carismáticos Addams.









Lo que Se espera

Un regreso cantado que tras varios avatares aterriza oficialmente en Nintendo. Echad un ojo al vídeo y luego poneos a jugar.

Theme Park

Construye tu parque de atracciones

Erigir un imperio financiero a partir del mundo de la construcción ya no es algo sólo al alcance de Jesús Gil. Con **'Theme Park'**, **Ocean** se lanza a versionar el celebrado título que **Bullfrog** lanzó a la fama **en PC** y que basa su mecánica en la **construcción y gestión** de **parques de atracciones** en distintas partes del mundo. En una línea de 'estrategia-simulación' similar a la del popular **'Sim City'**, la acción se centra en la **compra de terrenos**, **apertura de atracciones** y, a partir de ahí, la solución de los **problemas de rentabilidad**, fruto del precio de las entradas o por el propio mantenimiento del parque: averías de las atracciones, instalación de restaurantes., posibles huelgas de los empleados, etc. Todo está tan **detallado** que sólo falta el pago de comisiones bajo cuerda para que el realismo sea absoluto.













Lo que Se espera

*Una buena versión del clásico **Bullfrog** que sólo peca de no estar traducida. A lo mejor eso le impide salir a la venta en España.*

Este mes tenemos manga para dar y tomar. Acaparamos lanzamientos de video, hablamos del nuevo Goku -el que se lleva en Japón-, informamos al público sobre hechos de actualidad y encima nos permitimos el lujo de especular con el nuevo manga nipón. Todo, en mangamanía. Para que veas.

EL VÍDEO

Novedades Anime







El anime continúa en plena forma este mes. Las novedades más interesantes llegan de **Cartoonia**, que estrena las series de OVAS **Tenchi Muyo**, una obra sobre la resurrección de la alocada demonio Ryoko y de los problemas que esto supone para el joven Tenchi.

La película es un fenómeno en Japón, así que no perdáis la oportunidad de conseguir este video.

Por otro lado, se presentan **Moldiver**, una serie entre futurista, de acción y humor y superhéroes y la aventura de épica espacial **Héroes en la Galaxia**, cuya carátula tenéis en esta columna.

De Manga Video nos llegan **Akane y sus hermanas**, una divertida **OVA de Ranma 1/2**; un especial televisivo de **Dragon Ball**, donde aparece Barduck, el padre de Son Gokuh; además de **Devilman**, un interesante trabajo de Go Nagai, el autor de **Mazinger Z.**

EL NOTICIÓN

Gokuh y Vegeta se fusionan



En el manga de Dragon Ball, los últimos acontecimientos amenazan con dejarnos sin nuestros héroes favoritos. **Bu, una divertida criatura rosa,** ha sufrido transformación tras transformación, convirtiéndose en un **terrible monstruo**. Por el camino, han muerto o han sido absorbidos en él: **Chichi, Bulma, Kulilin, Dende, Gotenks** (es decir, la fusión entre Trunks y Son Goten), Piccolo... en fin, casi todo el mundo, incluyendo la humanidad entera, que Bu ha destruido en un acceso de furia.

Tras una batalla épica con Gohan, que acaba recibiendo una fenomenal paliza, el monstruo rosa no parece tener oponente posible... así que el propio Gokuh se decide a tomar cartas en el asunto. **Resucitado por el Kaioh Shin** (recordemos que Gokuh murió tras enfrentarse a Célula) y con una nueva **técnica de fusión a su alcance** gracias a los pendientes de dicho dios, **Gokuh pretende fusionarse con Gohan** para derrotar al monstruo. Bu, que adivina el plan, logra absorber a Gohan, y Gokuh, que sabe que no aguantaría mucho contra él, porque ahora tiene toda la fuerza de Gohan, se ve obligado a buscar un nuevo aliado: nada menos que Vegeta, el orgulloso príncipe de los saiyanos. **A Gokuh le cuesta convencer a Vegeta**, que cree que podría acabar con Bu él solo, pero al final se ponen de acuerdo y la fusión entre ambos (arriba tenéis el resultado) se dispone a acabar con el malvado Bu... Pero cuidado, el monstruo aún puede sacar alguna sorpresa de la manga.

EL PELICULÓN

Double Dragon, a escena



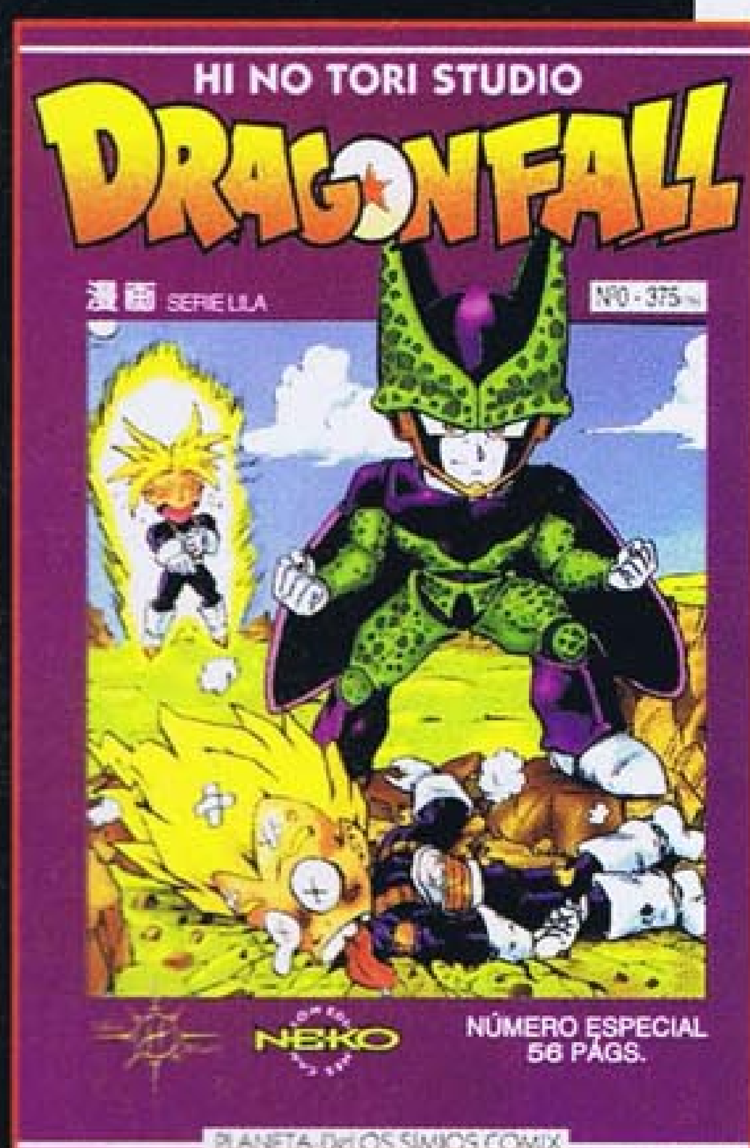
La moda de hacer películas basadas en video juegos se extiende como la pólvora. A Street Fighter, la pionera, se le han unido ahora **Double Dragon, de J. Yuckich.**

Double Dragon es la historia de los hermanos **Jimmy y Billy Lee** (Mark Dacascos y Scott Wolf), que en una Los Angeles del futuro llamada New Angeles, reciben la mitad de un medallón mágico del que deben recuperar el resto. O eso les ha encargado su maestra de Kung-Fu, Satori.

Quién consiga reunir el medallón podrá conquistar el mundo, y poner orden en la decadente civilización. Lo malo es que la otra mitad está en poder del malvado Koga Suto (Robert Patrick) y de sus esbirros, y sus objetos no son precisamente pacíficos.

El Manga, a Examen

Las principales editoriales manga de nuestro país convocan unas jornadas en las que puede debatirse el futuro del cómic japonés. ¿Se prepara una revolución?





El interés por el manga y el animé en nuestro país continúa aumentando, y las editoriales y productoras que se dedican al mundo del entretenimiento japonés cada vez tienen más claro que es necesario contar con el apoyo y el interés de los aficionados para funcionar bien. Con el espíritu de reunir a todos los interesados y discutir la actual situación del manga en nuestro país, las editoriales, **Planeta-DeAgostini, Norma Editorial, La Cúpula, Glénat y Ediciones B** han organizado la **Primera Jornada de Manga del país**.

El evento se celebrará el **próximo 22 de abril en el SAT**, es decir, en el Sant Andreu teatre de Barcelona (c/Monges 2-6), y habrá de todo: **mesas redondas, exposiciones, sorteos, conferencias y, sobre todo, presentación de novedades, como el esperado Shonen Magazine y las colecciones de Bastard!!** (ahí tenéis la carátula de la OVA japonesa) y de El Puño de la Estrella del Norte.

Cada editorial tendrá su stand, y también estarán representados muchos fanzines, como Neko, y se presentará el Ryu, la nueva revista de manga local. Además, los autores de la popular parodia **Dragon Fall** estarán a mano para firmar ejemplares.

Podéis pasaros de 10:00 a 17:00h, entrada gratuita.

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

• **Hayao Miyazaki**, el autor de la genial película **Pòrco Rósso**, también se dedica al manga. A principios de año publicó el séptimo y último volumen de su trabajo más interesante, **Nausicaä del Valle del Viento**, una saga ecológica de indudable calidad, que, con un poco de suerte, será publicada por **Planeta-DeAgostini** a finales de este mismo año. Para amenizar la espera, se puede obtener ya el video de **Mi vecino Totoro**, que hasta ahora sólo habían podido disfrutar los abonados a Canal Plus.

• **El manga para chicas o shojo**, uno de los estilos más interesantes del manga, se estrena en nuestro país con la publicación de **Promise, un volumen de Keiko Nishi** que contiene dos historias extremadamente románticas e interesantes. Si os va más la acción, podéis probar con **El Dragón Milenario (Damn Beat)**, una serie de corte fantástico del popular Puro, que se presentó en nuestro país con Pixy Junkct, o con el volumen de Riot. Y si ni la fantasía ni los sentimientos os valen... bueno, aun os queda **O-Jeune, un libro de ilustraciones del popular U-Jin lleno de atractivas chicas**.

•Según un rumor que circula últimamente por los círculos manga y que nosotros damos casi por seguro (aunque no sería la primera vez), **Norma Editorial** se ha hecho finalmente con la opción de publicar **Dr. Slump**, el esperado trabajo de Akira Toriyama. Se ignora su posible fecha de aparición, aunque, eso sí, también sabemos que, después de tanta discusión, **habrá que seguir las aventuras de Arale y sus amigos leyéndolas como los cangrejos...**

•**Glénat Ediciones**, por su parte, publicará este mismo mes el primer número de una nueva revista sobre manga, **Kabuki, que tendrá 32 páginas y formato comic-book.** Glénat también publicará en breve el trabajo erótico de Suehiro Maruo: **Shojo Tsubaki.**

•.En el frente japonés, **Patrulla especial Ghost**, una de las obras más interesantes de **Masamune Shirow** que publicó hace unos años Planeta-DeAgostini, será adaptada este mismo año al anime, con la colaboración de una productora americana. Las novedades de anime también incluyen una nueva película de la serie ambientada en el baloncesto: Slam Dunk, muy popular en el Japón, y otra que celebrará los **treinta años** de éxito de la serie medio policiaca medio humorística conocida por el divertido nombre de **Lupin III.**

• Otro de los films extraídos del videojuego (ya habéis visto Double Dragon) es **Mortal Kombat, una película de Paul Anderson** que pronto veremos en España. En ella, Liu Kang (Robin Shou) es el último descendiente de una estirpe de maestros de artes marciales, que junto a sus amigos **Sonia Blade y Johny Cage** debe enfrentarse, por orden del señor del trueno, **Ralden (Christopher Lambert)**, con el terrible y demoníaco **Shang Tsung** con objeto de evitar que la Tierra caiga en una edad oscura.

Pero llegar a Shang Tsung no es cosa fácil: terribles monstruos guardan su palacio y, con la ayuda de la princesa Kitana (Talia Soto), Liu Kang deberá enfrentarse a todos. Estamos deseando verlo.

Weapon Lord y la lucha que nos viene

Algo salvaje espera en tu Super Nintendo

"Muchos críticos dicen que no queda nada por hacer en los juegos de lucha y que ya está todo inventado. Yo pienso que están en un error". Son palabras de **James Goddard** a una revista inglesa, y no les daríamos mayor importancia si no fuese porque su autor trabajó en su día para **Capcom** en **'Street Fighter II'** y ahora ha puesto su sapiencia a disposición de **Namco** en **'Weapon Lord'**, el que se adivina como uno de los juegos más calientes de los próximos meses.

Pero ésta no sería la primera vez que las palabras se quedaran en eso, en palabras, y más cuando hablamos de este tipo de juegos; así que, vamos a ver qué es lo que puede haber realmente tras tantas buenas intenciones. Los que dominéis un poco el inglés ya habréis deducido que **'Weapon Lord'** significa **'El Señor de las Armas'**, así que ya os podéis imaginar que por ahí van a ir los tiros. O los **mandobles**, mejor dicho, porque **todos los personajes** del juego portarán **un arma** que influye decisivamente en el desarrollo de los combates. Hachas, espadas de doble filo o mazas se volverán mortíferas en las manos de **Korr, Zorn, Divida, Talazia, Bane, Gen Tei y Demon Lord**, los siete 'bárbaros' protagonistas.

¿Un número demasiado reducido? Bueno, sus creadores insisten en que aquí no habrá ni trampa, ni cartón; ni el viejo truco de colorear un sprite para colarnos un nuevo personaje disfrazado. O sea siete,



pero todos con denominación de origen.

Respecto a las armas, cuentan que su empleo dará paso a lo que definen como un **nuevo concepto de lucha** en el que importarán tanto los golpes de los luchadores (habrá diez por personaje) como la técnica del contrincante para bloquearlos. De todas formas, para saber si todo esto es cierto o no tendremos que esperar hasta **mayo o junio**, que es cuando el juego va a estar disponible en los EEUU. Mientras tanto, permitidnos unos momentos de credulidad ante este juego de 24 megas que está creando inusitada expectación.

Algunos pueden considerarlo como otro título más que añadir a la larga lista de juegos de lucha para la Super, pero los que sabemos que en su desarrollo ha participado gente que antes trabajó para Street Fighter II y que sus combates se deciden ante las armas que portan los personajes, confiamos en que Weapon Lord aporte algo nuevo, salvaje, al género más trillado de la historia. ¿Queréis compartir nuestro secreto? Pues manos a la obra.

















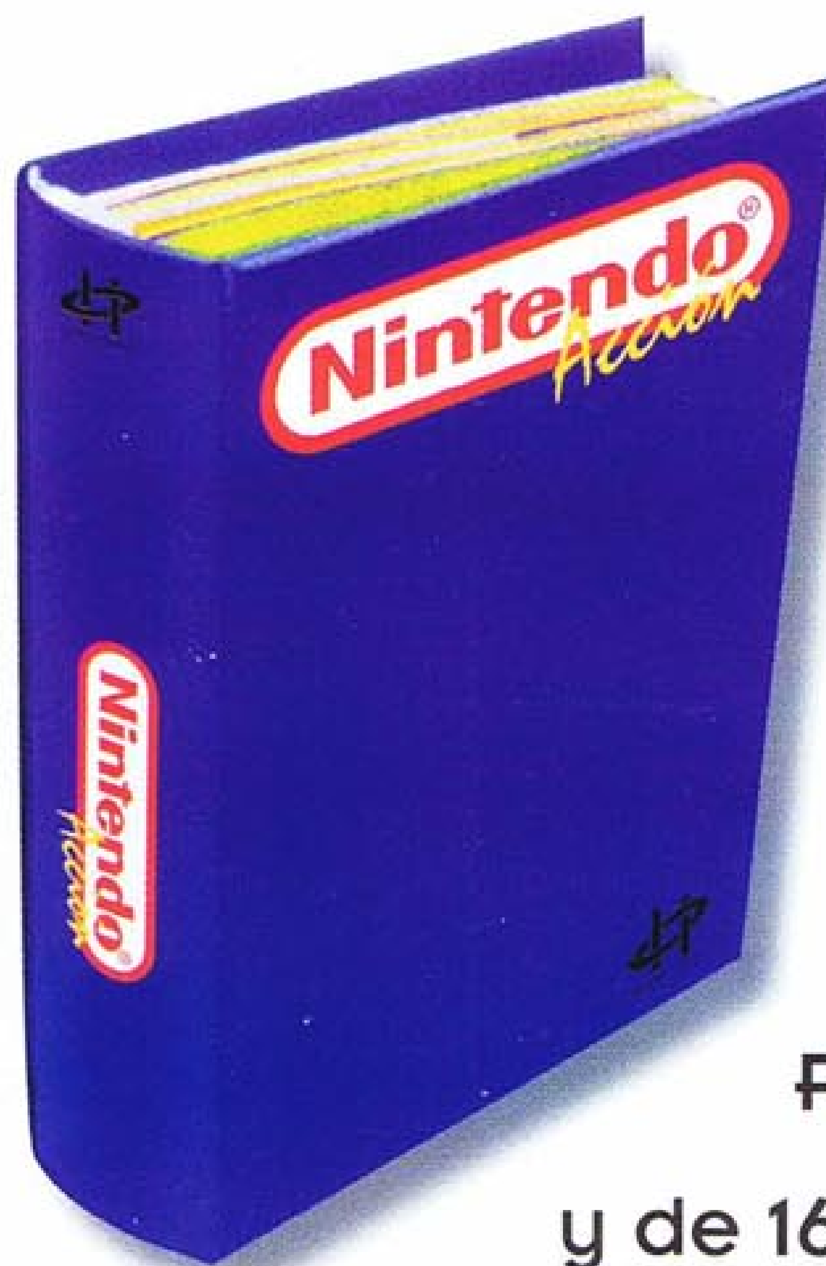
Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

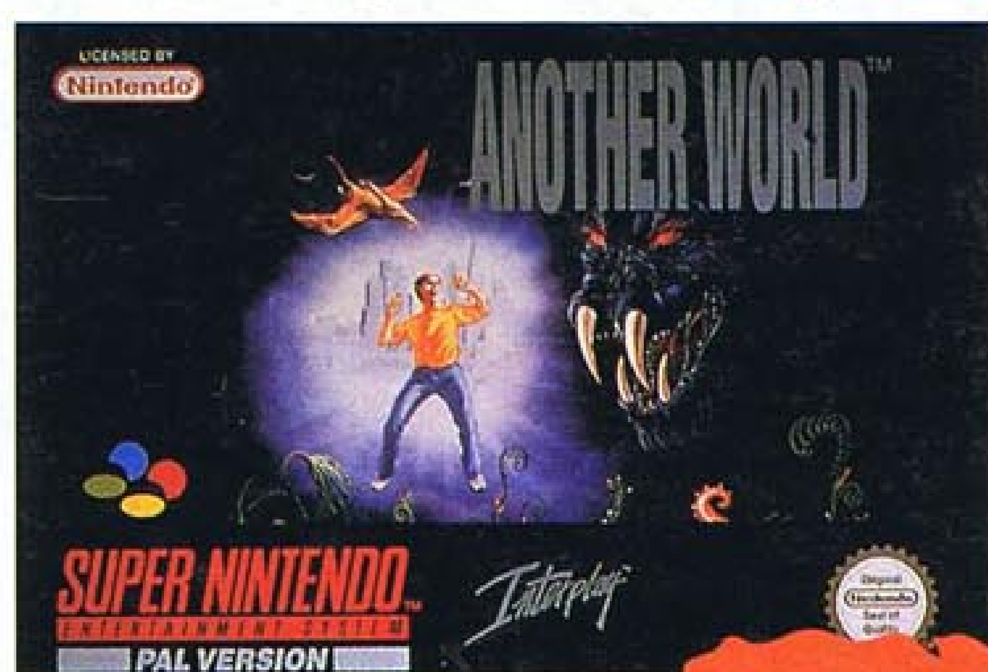
Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.

Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)



Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

super promoción de cartuchos



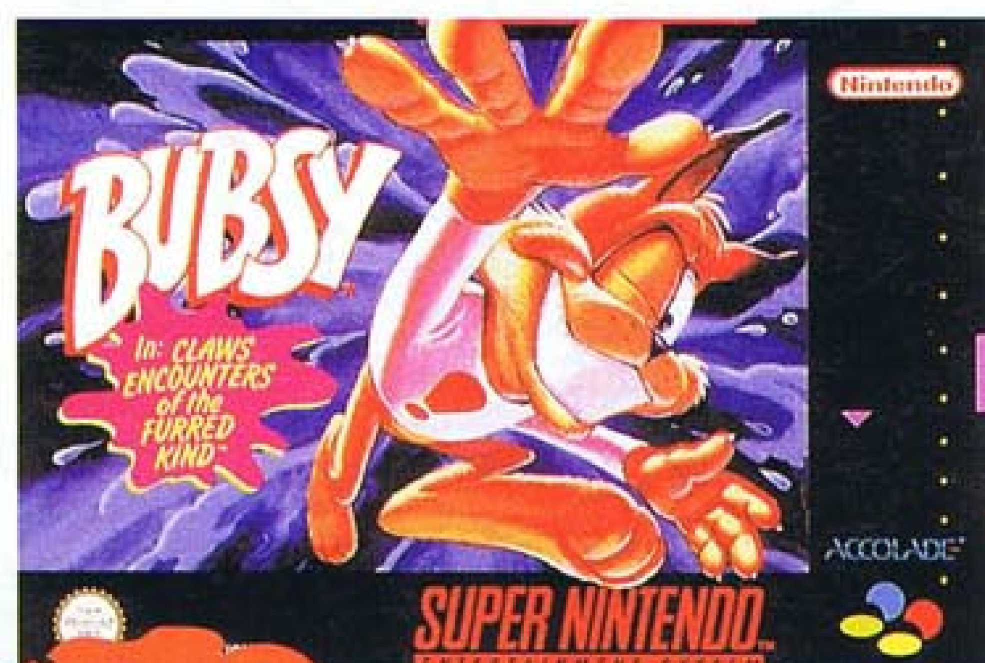
~~10.490~~ 3.999*



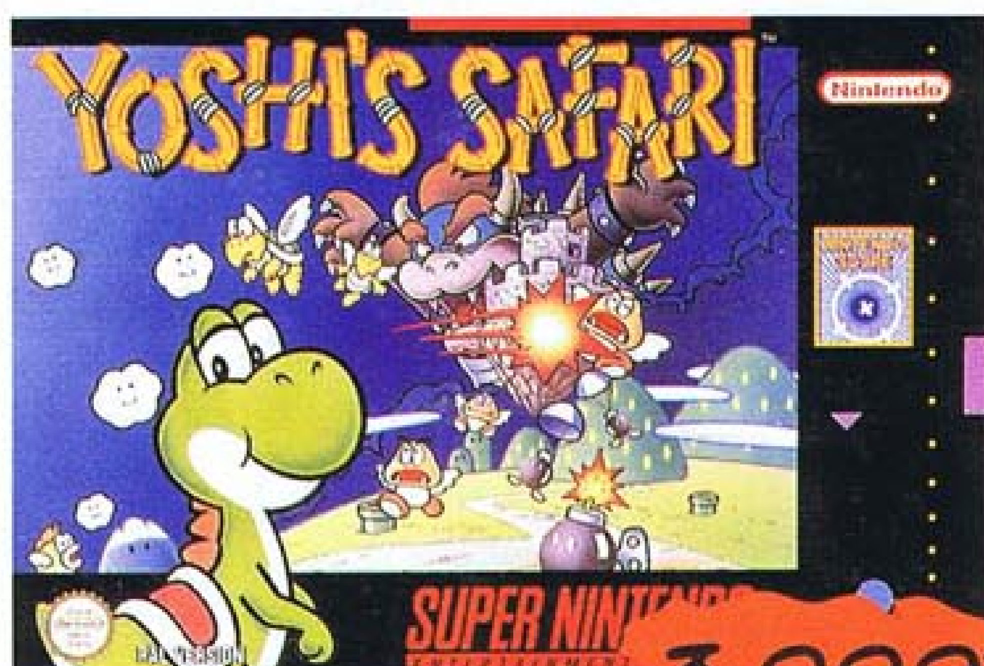
~~7.490~~ 3.999*



~~9.490~~ 3.999*



~~9.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~9.990~~ 3.999*

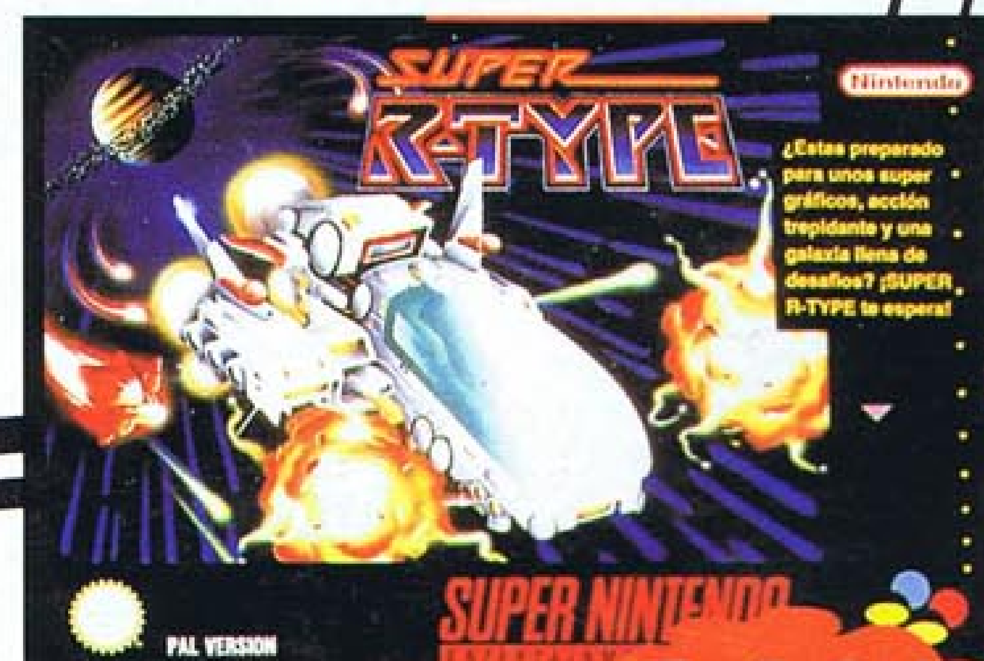




~~7.490~~ 3.999*



~~8.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~10.490~~ 3.999*



~~9.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*

*P.V.P. RECOMENDADO - I.V.A. INCLUIDO